SPECIAL: DONKEY KONG COUNTRY 3

DEZEMBER 96

Artikel-Nr.: 5009606
Jahrgang 8
Ausgabe 6
Dezember 1996

CLUB Nr. 7

Nintendo®

REPORT

Nintendo 64
Willkommen in der 3. Dimension

FIRST LOOK

Kirby's Fun Pak
Achtmal Kirby auf einem Modul

ZOOM IN

Lufia
Einblicke in das neue RPG von Taito

Original Nintendo Qualitäts-Siegel

KOSTENLOS FÜR ALLE NINTENDO-FANS!

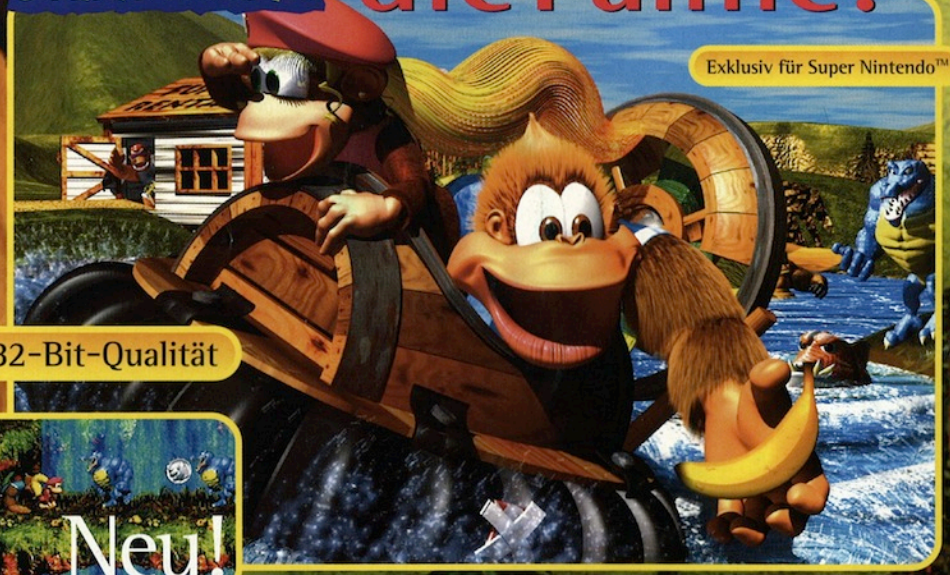
D 31192 F

™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1996 Nintendo Co., Ltd.

DONKEY KONG COUNTRY 3 DIXIE KONG'S Double Trouble!™

Kaos treibt Dich auf die Palme!

Exklusiv für Super Nintendo™



32-Bit-Qualität

Donkey Kong™ und Diddy Kong™ in der Gewalt von Kaos! Diese harte Nuß ist nur im Teamwork zu knacken! Darum freut sich Dixie Kong™, einen neuen Freund gefunden zu haben. Kiddy Kong™! Seine schwergewichtigen Auftritte haben immer durchschlagenden Erfolg. Ein phantastisches Insel-Abenteuer, das den größten Hit aller Zeiten – Donkey Kong Country™ mit noch mehr Details, lebensechteren Bewegungsabläufen und noch besserer Grafik übertrifft. Mit deutschem Bildschirmtext. Mach Dich auf den Weg durch unerforschte Gebiete und zieh Kaos das Fell über die Ohren!

Nintendo®

HAVE MORE FUN

Frohe Weihnachten

Weihnachtszeit ist Videospielzeit! Und das bedeutet seit über zehn Jahren auch gleichzeitig Nintendo-Zeit! Während wir hierzulande das letzte Weihnachtsfest ohne Nintendo" feiern, wird in Japan, der Heimat von Nintendo, ein ganz anderes Fest begangen. Dort feiert die Firma 107jähriges Bestehen! Schon vor über hundert Jahren stand der Name Nintendo für innovative Spielideen – damals noch in Form von handbemalten Spielkarten. Heute stehen wir an der Schwelle ins nächste Jahrtausend und Spielkarten gehören längst der Vergangenheit an. „Virtuelle Realität" heißt das Zauberwort, das im Zusammenhang mit Videospielen immer häufiger gebraucht wird. Durch die rasante Entwicklung von immer leistungsfähigeren Computerprozessoren werden die Spiele realistischer und lebensechter. Das Ziel eines jeden Videospielprogrammierers ist der interaktive Spielfilm, in dem der Spieler völlig in die künstliche Welt eintaucht und Abenteuer erlebt, die in der „echten" Realität nicht möglich wären. Leider werden wir uns noch bis März 1997 gedulden müssen, um das erste virtuelle Abenteuer von SUPER MARIO 64 „live" miterleben zu können.

Um Euch die Wartezeit auf das Nintendo" zu versüßen, haben wir uns mit der Weihnachtsausgabe des Club Magazines wieder ganz besonders viel Mühe gegeben. Vielleicht ist Euch ja schon beim Anfassen dieser Ausgabe aufgefallen, daß sie etwas dicker ist als sonst. Aufgrund der vielen Neuheiten für Super Nintendo Entertainment System und Game Boy mußten wir den Seitenumfang von 76 auf 84 Seiten erhöhen. Aber auch der Inhalt kann sich sehen lassen! Für Kirby-Liebhaber gibt es eine Vorschau auf KIRBY'S FUN PAK, das Mega-Modul mit acht neuen Kirby-Spielen auf einer einzigen Spielekassette. Fans und Sammler des Club Magazines werden ab Seite 12 auf ihre Kosten kommen. Dort blicken wir auf acht Jahre Club Nintendo Redaktion zurück und zeigen Euch die bedeutendsten Momente in bunten Bildern. Natürlich stellen wir Euch auch ausführlich die Top-Titel der diesjährigen Weihnachtssaison vor: TERRANIGMA, DIE SCHLÜMPFE REISEN UM DIE WELT und DONKEY KONG COUNTRY 3 – DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE. Wer von Euch mehr über die neuen SNES- und GB-Spiele, das N", den Game Boy Pocket, die verschiedenen Wettbewerbe und andere News von Nintendo erfahren möchte, sollte sich unmittelbar in die spannende Lektüre dieser Ausgabe vertiefen.

Viel Spaß dabei, ein 16-Bit-Weihnachtsfest und ein 64-Bit-1997 wünscht Euch

Claude M. Moyse

WORLD OF NINTENDO

KONSUMENTENBERATUNG
11⁰⁰ – 19⁰⁰ Uhr
(gebührenfrei)
01 30 / 58 06

SPIELE-HOTLINE
13⁰⁰ – 19⁰⁰ Uhr
(für Club-Mitglieder)
0 60 26 / 94 09 40

REDAKTIONSFAX
0 60 26 / 94 03 08

Kirby's Fun Pak: Die heißeste Action seit es Knödel gibt. 16

Nintendo⁶⁴: The new dimension of fun: Fakten, Fakten, Fakten. 20

Tetris Attack: Verzwickter als Tetris und cooler als Dr. Mario. 38

Terranigma: Endlich ist der Adventure-Hammer da! 68

Toy Story: Disneys Meisterwerk begeistert noch immer die Fans. 80

INHALT 6/96

FIRST LOOK

16 **Kirby's Fun Pak** *(Super Nintendo)*

ZOOM IN

32 **Donkey Kong Country 3 – Dixie Kong's Double Trouble** *(Super Nintendo)*
38 **Tetris Attack** *(Super Nintendo & Game Boy)*
46 **Die Schlümpfe reisen um die Welt** *(Super Nintendo & Game Boy)*
54 **Street Fighter Alpha 2** *(Super Nintendo)*
60 **Lufia** *(Super Nintendo)*
64 **Donkey Kong Land 2** *(Game Boy)*
68 **Terranigma** *(Super Nintendo)*

SPECIALS

12 **Power & Glory (Teil 1)**
20 **Nintendo⁶⁴ – The new dimension of fun**
24 **Comic: Donkey Kongs Banana Day 24**
42 **Poster: Die Schlümpfe reisen um die Welt**
72 **Wettbewerb: Comix Zone**

WALT DISNEY '96

78 **Donald In Maui Mallard** *(Super Nintendo)*
79 **Pinocchio** *(Super Nintendo & Game Boy)*
80 **Toy Story** *(Super Nintendo & Game Boy)*

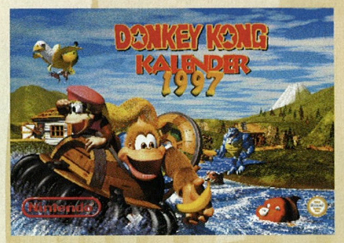
RUBRIKEN

3 **Editorial**
6 **News Flash**
8 **Mailbox/Forum**
40 **Hotline**
44 **Trick Zone**
76 **System Charts**
83 **Rätsel/Impressum**

newsflash

1 Beeilung!

Dieser Tage wird der „Donkey Kong Kalender 1997" in Eurem Club Nintendo Center erhältlich sein! Da er Euch nichts kostet, ist damit zu rechnen, daß er innerhalb kürzester Zeit vergriffen sein wird. Wenn Ihr Euch das neueste Werk der Club Nintendo Redaktion nicht entgehen lassen wollt, solltet Ihr Euch also beeilen und das Werk bei Eurem Lieblingshändler reservieren lassen. Der Kalender hat DIN-A3 Format (aufgeklappt: DIN-A2) und zeigt die schönsten Illustration zu den bisher erhältlichen Donkey Kong-Spielen und dem neuesten Superhit DONKEY KONG COUNTRY 3 – DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE.



2 Terranigma Wettbewerb

Während der Arbeit am deutschen Bildschirmtext zu TERRANIGMA wurde einem unserer Redakteure die große Ehre zuteil, Tomoyoshi Miyazaki, den Autor der Spiele ILLUSION OF TIME und TERRANIGMA, persönlich kennenzulernen. Hierzulande eher unbekannt, zählt Miyazaki in Japan zu den kreativsten Köpfen der Branche und wird in einem Atemzug mit Shigeru Miyamoto genannt. Vom Club Nintendo Magazin und dem Terranigma Comic zeigte sich Miyazaki derart begeistert, daß er sofort einwilligte, einige Exemplare des Spiels ILLUSION OF TIME zu signieren. Diese ruhen nun im sicheren Redaktions-Safe und warten auf neue Besitzer. Wollt Ihr eines dieser raren Teile gewinnen, solltet Ihr die Antwort zur nachfolgenden Frage auf eine Postkarte schreiben und diese, mit dem Stichwort 'Miyazaki' versehen, an die bekannte Club Nintendo Adresse schicken. Einsendeschluß ist der 27. Dezember 1996. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!

Frage:
Welche beiden lateinischen Begriffe stecken im Titel von TERRANIGMA bzw. wie lautet die deutsche Übersetzung?

1. – 3. Preis
Club Nintendo „Best of" Magazin
Illusion Of Time (mit Autogramm des Erfinders)
Super Nintendo Entertainment Spieleberater 2

4. + 5. Preis
Illusion Of Time (mit Autogramm des Erfinders)
Super Nintendo Entertainment Spieleberater 2

6. – 10. Preis
Super Nintendo Entertainment Spieleberater 2

3 Nintendo64 Sonderheft

Bereits jetzt schon laufen bei uns die Vorbereitungen für die Markteinführung des Nintendo64 in Deutschland. Wenige Wochen vor dem offiziellen Erscheinungstermin am 1. März 1997 wird das erste „Club Nintendo Sonderheft" zum Thema Nintendo64 erscheinen. Auf 36 Seiten erfahrt Ihr alles, was Ihr schon immer über die 64-Bit Videospielkonsole erfahren wolltet. Neben ausführlichen Berichten über die Nintendo64-Spiele, die zum Start erhältlich sein werden, werfen wir natürlich auch einen Blick auf das, was wir in der Zukunft vom Nintendo64 erwarten dürfen. Das Heft wird Ende Januar in jedem Club Nintendo Center kostenlos erhältlich sein.

4 Nintendo Foto Wettbewerb

Ein geiler Wettbewerb jagt den anderen! Diesmal seid Ihr dazu aufgefordert, uns Fotos zum Thema Nintendo zu schicken! Was genau auf den Fotos zu sehen ist, bleibt Euch überlassen. Ihr könnt Euch selbst ablichten, wie Ihr gerade einen Game Boy in der Hand haltet, Ihr könnt jedoch auch ein wirklich originelles Foto machen. Stellt eine bekannte Spielszene nach, bastelt eine Fotocollage oder denkt Euch ein atmosphärisches Motiv aus und haltet es für die Nachwelt fest. Prämiert werden die besten und originellsten Fotos! Einsendeschluß ist der 27. Dezember 1996. Schickt Eure Fotos an die bekannte Redaktionsadresse mit dem Stichwort „NINTENDO FOTO". Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

1. Preis
Donkey Kong Country 2 – Diddy's Kong Quest
Super Mario World 2 – Yoshi's Island
(mit Miyamoto-Autogramm)
Game Boy Pocket
Club Nintendo Power Paket

2. + 3. Preis
Super Mario World 2 - Yoshi's Island
(mit Miyamoto-Autogramm)
Game Boy Pocket
Club Nintendo Power Paket

4. + 5. Preis
Game Boy Pocket
Club Nintendo Power Paket

6. – 10. Preis
Club Nintendo Power Paket

5 Abenteuer zum Nachlesen

Nicht vergessen, Club Nintendo Comic-Magazin 4 und 5 sind auf dem Weg zu Euch! Bei beiden Sonderheften handelt es sich um 36-seitige Comics, die sich ausführlich mit den neuen Adventure-Hits von Nintendo befassen. Comic Nr. 4 erscheint im November und erzählt die Geschichte von TERRANIGMA, dem mystischen Abenteuer, in dem Ihr die Welt neu erschaffen müßt. In Sonderheft 5 geht es um Taitos Rollenspielhammer LUFIA. Der Comic sollte Anfang Januar bei Euren Club Nintendo Händlern ausliegen.

6 Nintendo64 auf Erfolgskurs

Während wir uns noch ein wenig gedulden müssen, bis das Nintendo64 auch hierzulande erhältlich sein wird, können sich die amerikanischen Fans bereits freuen. Dort ist die 64-Bit Wundermaschine seit Ende September auf dem Markt – und das mit überwältigendem Erfolg. Über 800.000 Grundgeräte sind in den ersten Wochen über die Ladentische gegangen, fast ebensoviele Super Mario 64-Spiele wurden verkauft. Auch in Japan bewegt sich das Nintendo64 weiterhin auf Erfolgskurs. Dort ist die Millionengrenze schon längst überschritten, obwohl erst relativ wenige Softwaretitel erhältlich sind. Damit weder in Japan noch in den USA die Spieler auf dem Trockenen sitzen müssen, werden bis Ende Dezember 20–30 weitere Spiele veröffentlicht. Spätestens bis zum Europa-Release sollte das Nintendo64 eine beachtliche Spiele-Auswahl vorweisen können, so daß man auch hier mit einem ähnlichen Ansturm rechnen kann.

Also, wir haben ja in der Redaktion schon viel erlebt, aber die Resonanz auf unsere Comic-Action stellt alles bisher dagewesene in den Schatten. Begraben unter einer Flut bunter Bilder standen wir vor der schweren Aufgabe, die zehn Gewinner auszuwählen. Und Ihr könnt uns glauben, diese Entscheidung ist uns nicht leicht gefallen. Eigentlich hätten alle Einsender einen Preis verdient, denn Ihr habt Euch mit den Comics riesige Mühe gegeben und eindrucksvoll unter Beweis gestellt, daß es Nintendo-Fans wahrlich nicht an Kreativität und künstlerischen Fähigkeiten mangelt. Dafür von der gesamten Redaktion ein großes Kompliment an Euch alle! Ab Seite 72 könnt Ihr die vier schönsten Comic-Kunstwerke bewundern. In den nächsten Ausgaben werden wir Euch immer wieder mal andere Comics vorstellen – und natürlich auch die Hauptgewinner, die ja bekanntlich einen Tag bei Nintendo of Europe in Großostheim gewonnen haben und uns während der Weihnachtsferien besuchen werden.

Mailbox

Björn Bobe, Leopoldshöhe

Volkstümliche Hitparade

Hallo Nintendo,
ich finde es gut, daß Ihr das Magazin jetzt zum allergrößten Teil selbst zusammenstellt. Aber ich finde es... naja idiotisch ist geschmeichelt, daß Ihr Menschen abbildet, die die blödesten Posen einnehmen, nur um im Heft aufzutauchen. Die werden sogar noch als „Foto des Monats" tituliert und ihr beknacktes Gesicht (Sorry, nichts gegen die Leute persönlich) wird als kolossal hingestellt. Außerdem finde ich, daß die MAILBOX immer mehr verkommt. Witze O.K., aber Rezepte und diese häßlichen Faces sind wirklich schlimm. Was kommt als nächstes? Die Top 100 der volkstümlichen Hitparade? Früher bestand die MAILBOX aus vielen Briefen, heute 10 % Briefe, 90 % Chaos. Volker Müller, Finsterwalde

Hallo Volker!
So schnell kann aus der MAILBOX eine MAULBOX werden. Aber Deine Kritik ist uns herzlich willkommen, denn auch wir machen uns ständig Gedanken über die Gestaltung der MAILBOX-Doppelseite. Dazu wäre zum einen zu sagen, daß wir ja gerade erst ein Leserforum neu in unser Heft aufgenommen haben. Auf diesen zwei Seiten können die Leser offen ihre Meinung zu den Themen sagen, die uns und Euch interessieren. Dort wurde also eine Menge Platz für zusätzliche Leserbriefe geschaffen. Mit den anderen Rubriken wie KOCH-CORNER und FOTO DES MONATS ist das auch so eine Sache. Wir erhalten säckeweise Zuschriften von Lesern, die gerne ihr Lieblingsrezept oder ihr Lieblingsfoto im Heft sehen würden. Und als wir in der letzten Ausgabe die JOKE BOX beerdigen wollten, ging ein Aufschrei der Empörung durch die Reihen unserer zahlreichen Leserschaft. Daran siehst Du, Volker, daß diese Rubriken auch zahlreiche Fans haben. Trotzdem werden wir sicher auch in Zukunft keine Veränderung scheuen, die uns sinnvoll erscheint.

Vorfreude auf Ostern

Hallo Jungs!
Auch wenn das Rollenspiel-Forum schon vorbei ist, möchte ich noch etwas zu dem Thema sagen. Ich bin ein riesiger Fan von Adventure-Spielen. Die Spiele auf dem Super Nintendo gefallen mir am besten. Ich habe mir im Sommer eine xxxxx (Konkurrenz-Videospielkonsole) gekauft und war total enttäuscht, daß es nur zwei Spiele dieser Art gibt. Dafür gibt es hunderte von Prügelspielen oder Rennspielen, das ist auf die Dauer doch langweilig. Drei Monate später habe ich das Gerät wieder verkauft, damit ich das Geld für TERRANIGMA *und* LUFIA *auf dem SNES habe. Jetzt wollte ich fragen, ob es auf dem Nintendo⁶⁴ auch so tolle Spiele wie* ZELDA, SECRET OF MANA *oder* TERRANIGMA *geben wird. Meine Eltern haben mir nämlich versprochen, mir an Ostern nächstes Jahr ein Nintendo⁶⁴ zu schenken, wenn ich nur ein kleines Weihnachtsgeschenk bekomme. Aber das ist voll O.K., da mich sowieso nur das N⁶⁴ interessiert.* Ulrich Seibert, Darmstadt

Hi Uli!
Wir glauben, daß es ein weiser Entschluß von Dir ist, an Weihnachten etwas kürzer zu treten, um dann an Ostern das ultimative Geschenk in den Händen halten zu können. Seitdem das Nintendo⁶⁴ bei uns in der Redaktion steht, ist nichts mehr wie es vorher war. Die Zahl der (freiwilligen) Überstunden erreicht ungeahnte Höhen. Und eine Sorge können wir Dir an dieser Stelle auf alle Fälle nehmen. Die gute Tradition der kreativen Rollenspiele und Action-Adventures wird auf dem Nintendo⁶⁴ definitiv fortgesetzt. Schon jetzt arbeiten die Programmierer bei Nintendo mit Hochdruck an ZELDA V für die neue Konsole. Und auch andere Programmierfirmen haben große Pläne in dieser Richtung. Wenn die Gerüchte, die bis zu uns vorgedrungen sind, auch nur zur Hälfte der Wahrheit entsprechen, dann können wir alle uns auf einiges gefaßt machen...

Virginia Hülß, Potsdam

FOTO des Monats

Ja, ist es denn die Möglichkeit? Das ist doch der flotte Wau-Wau aus SECRET OF EVERMORE! Marc Manhart aus Hamburg hat ihn zum Leben erweckt. Da schmeckt das Frühstück doch gleich doppelt so gut, wenn das Toastbrot aus einem solchen Toaster heraushüpft. Für uns keine Frage, diese detailgetreue Nachbildung des vierbeinigen SOE-Begleiters ist das Foto des Monats.

HAAAAALT!

Hallihallo Leute,
ich mußte Euch einfach mal wieder schreiben, es hat mir richtig in den Fingern gejuckt! Wahrscheinlich wiederhole ich mich zum x-ten Male, aber ich muß es einfach tun: Eure Zeitung (Nr. 5) ist wie immer ein Meisterwerk. Ganz besonders habe ich mich über das Poster und über die Berichte zu LUFIA *und* TERRANIGMA *gefreut, da ich eine wahre Rollenspielfanatikerin bin. Selbstverständlich halte ich mich aber auch auf dem Laufenden, was das Nintendo⁶⁴ anbelangt. (Euer Artikel in der Oktober-Ausgabe war mehr als aufschlußreich). Doch halt! Schluck! Was mußte ich sehen? Es gab in diesem farbenfrohen und voller Lebenswitz sprühenden Heft einen Trauerfall zu beklagen! Die Joke Box soll das Zeitliche segnen? Ich bin fast in Ohnmacht gefallen und rufe laut: HAAAAALT! Soweit darf es nicht kommen. Ich will Euch in dieser schweren Stunde beistehen und habe deshalb ein paar Witze aufgeschrieben. Ich hoffe, sie lassen Nettys Mundwinkel wenigstens etwas zucken.*
Eure Birte Schröder, Hamburg

Vielen Dank für Dein Kompliment für die letzte Ausgabe des Clubhefts. Hoffentlich wird Dir diese Ausgabe genauso gut gefallen. Wir haben uns wieder einen Schritt weiter an das N⁶⁴ herangetastet und gehen auch in der Berichterstattung über LUFIA und TERRANIGMA weiter ins Detail. Apropos N⁶⁴, da können wir jetzt schon eine heiße News verraten. Anfang des kommenden Jahres wird es eine 32seitige Spezialausgabe über das Nintendo⁶⁴ geben. Vollgepackt mit Informationen und Stories über die Hardware und die ersten Spiele. Wir haben uns mächtig ins Zeug gelegt, versprochen! Und was die Joke Box betrifft, ein Blick nach rechts wird Dir (und zahlreichen anderen Fans) Erleichterung verschaffen. Sie ist nicht für immer von uns gegangen! Und einer Deiner Witze ist auch dabei.

KOCH CORNER

Das leibliche Wohl scheint unserer Leserschaft ja besonders am Herzen zu liegen. Erneut erreichten uns unzählige Rezeptvorschläge für diese junge, aber ungeheuer populäre Rubrik. Doch eine kleine Bitte für die Zukunft haben wir: Jede Woche schleppt der Briefträger hunderte Rezepte von Bananenshakes, Bananendrinks und Bananendesserts á la Donkey, Dixie, Diddy, Kiddy, Funky oder Cranky Kong an. Vielleicht habt Ihr für die nächsten Ausgaben ja noch ein paar kreativere Rezeptvorschläge parat. Auf alle Fälle geht es jetzt ja mächtig auf Weihnachten zu, weshalb wir Euch diesmal eine kleine Leckerei für Süßmäuler vorstellen. Ohne Rücksicht auf Kalorien und eventuelle Bauchschmerzen hat uns Johannes Iffland aus Ingolstadt dieses Rezept geschickt.

BOMBERMANS SCHOKOBOMBEN

Für diesen kleinen Schoko-Snack benötigt Ihr 300 Gramm Schokolade, 40 Gramm Kokosfett, 150 Gramm Cornflakes und bunte Streusel zur Verzierung. Bei schwacher Hitze das Kokosfett zum Schmelzen bringen und die Schokolade hinzugeben. Die flüssige Schokolade müßt Ihr dann über die Cornflakes gießen und alles gut durchmischen. Die Schoko-Cornflakes könnt Ihr danach in kleine Förmchen einfüllen und mit den Streuseln verzieren. Jetzt müßt Ihr nur noch eine kleine Weile warten, bis die Schokolade abgekühlt ist... und fertig ist der leichte Snack für Zwischendurch!

Felix Brinnich, N-Tailfingen

Sam Shandermani, Bad Nauheim

QUESTION MARK ?

Wie wäre es denn mit einer neuen Rubrik „Brieffreundschaften" im Club-Magazin?
Daniele Buttiato, Sindelfingen

Hallo Daniele, das ist wirklich eine tolle Idee von Dir, über die wir uns auch seit geraumer Zeit den Kopf zerbrechen. Leider ist es uns aus organisatorischen Gründen jedoch nicht möglich, eine derartige Rubrik einzurichten. Wir wollen uns in den kommenden Monaten, die mit der Ankunft des Nintendo⁶⁴ für uns alle sicher ganz besonders aufregend und spannend werden, ganz darauf konzentrieren, Euch mit aktuellen Stories und Hintergrundinformationen zu versorgen. Eines kannst Du uns glauben: Es gibt viel zu berichten! Einer neuen Rubrik „Brieffreundschaften" müßten wir wertvollen Platz im Heft opfern, den wir doch lieber mit redaktionellen Berichten füllen wollen.

Wieviel wiegt Eure süße Annette eigentlich? ***Jan Kogel, Lehrte***

Na, na, na. Also Jan, wir müssen wirklich bitten. Als Nintendo-Fan und wahrer Gentleman solltest Du wissen, daß man eine Dame nie nach ihrem Gewicht fragt. Wir Jungs in der Redaktion zumindest würden es niemals wagen, mit einer derartigen Frage an unsere Netty heranzutreten. Wir sind ja sonst für alle Späße zu haben, doch dieses kleine Geheimnis können wir beim besten Willen nicht lüften.

Vorhang auf für die wundersame Auferstehung der Joke Box! Fast waren wir ein wenig überrascht von der Vielzahl der Briefe, die alle nur eine flehende Bitte an uns herantrugen: Laßt die Joke Box nicht für immer aus dem Leben scheiden!!! O.K., O.K., da wollen wir noch mal ein Auge zudrücken. Aber laßt uns nicht hängen und versorgt uns weiterhin mit den Jokes, die unsere Leser zu Lachkrämpfen hinreißen. Das sind die aktuellen Humor-Highlights:

JOKE BOX

Oliver fragt seinen Vater: „Papi, was ist ein Vakuum?" Darauf der Vater: „Mensch, Junge, ich hab's im Kopf – aber ich komme nicht drauf!"
Frederik Funk, Senden

Kiddy Kong: „Dixie, warum hat Opa Cranky kaum noch Haare auf dem Kopf?" Dixie belehrt ihn: „Weil er immerzu denkt." Darauf Kiddy: „Aber Dixie, warum hast Du dann noch so viele Haare!"
Mario Yuk, Essen

Im Naturschutzgebiet hat der Förster eine Toilette für die Tiere eingerichtet. Doch eines Tages erwischt er einen kleinen Hasen, der sein Geschäft an anderer Stelle verrichtet. Förster: „Hast Du denn keine Manieren?" Darauf der Hase fast weinend: „Doch, aber gestern stand auf der Toilette ein Bär neben mir und hat mich gefragt, ob ich fusseln würde. Ich sagte nein, da hat er sich mit mir den Hintern abgewischt."
Sandra Stremlau, Glinde

Nach einer heftigen Auseinandersetzung droht der Wurmmann der Wurmfrau: „Wenn Du mich nicht heiratest, dann werfe ich mich vor ein Huhn!"
Birte Schröder, Hamburg

FORUM FILMUMSETZUNGEN

Was haltet Ihr davon, Filme oder Serien in Videospielen umzusetzen? Diese Frage hatten wir Euch in der letzten Ausgabe des Club Nintendo-Magazins gestellt. Eure zahlreichen Zuschriften zeigen, daß Euch das Thema am Herzen liegt. Schließlich sind in jüngster Zeit ja auch eine Menge solcher Spiele veröffentlicht worden. Doch jetzt ist von unserer Seite genug geschrieben. Ihr seid dran! Das ist die Meinung der Nintendo-Fans zum Thema Filmumsetzungen:

BUCH ALS VIDEOSPIEL?

Im allgemeinen finde ich die meisten Umsetzungen nicht so toll. Zum einen sind sie öfters nicht so gut spielbar und videospielerisch gesehen oft niveaulos (siehe Waterworld oder Judge Dredd), denn meistens geht es nicht darum, ein gutes Videospiel zu produzieren, sondern möglichst viel Profit zu machen, und zwar indem man den Erfolg eines Kinofilms einfach ausnutzt. Klar gibt es Ausnahmen, wie z.B. Aladdin und so, aber eben nur einige.
Wenn ich ein Videospiel spiele, dann freue ich mich auch vor allem darauf, was neu ist, d.h. ein überraschender Ablauf der Geschichte, eine total neue Grafik etc. Aber eben das wird mir bei Filmumsetzungen nicht geboten. Nicht nur, daß ich den Spielablauf 99prozentig voraussehen kann, andererseits nämlich ist so ein Videospiel inhaltlich begrenzt, da es sich ja an den Film halten muß. Soviel zu meiner globalen Meinung (... obwohl, einige sind schon wirklich klasse. Aber ich denke, es gibt genug andere Leute, die diese Filmumsetzungen in den Himmel loben werden, also laß ich's.)
Am besten finde ich es, wenn man Zeichentrickfilme, oder besser noch Comics, in Videospiele umsetzt. Mit ein bißchen Originalität läßt sich eine gute Story entwickeln, und für's Auge wird auch genug geboten (z.B. Asterix & Obelix). Gerade fällt mir nichts spezielles ein... aber... habt Ihr schon mal daran gedacht, ein Buch in ein Videospiel umzusetzen? Wär' doch lustig!

My Dung Tran, Berlin

ES GIBT KEINE BESSEREN SPIELE!

Ehrlich, es gibt keine besseren Spiele als umgesetzte Zeichentrickserien. Ich bin 14 Jahre alt und selbst ein riesiger Zeichentrick-Fan. Game Boy-Spiele mit den Schlümpfen, Micky Maus, Bugs Bunny usw. sind einfach klasse. Diese Spiele sind so gemacht, daß man sich so richtig in die Rolle der Figur hineinversetzen kann. Es gibt nur einen Haken: Viele Zeichentrickspiele sind nur für das Super Nintendo und nicht für den Game Boy erhältlich. Beispielsweise gibt es von der Serie „Ahh Monsters" nur ein Super Nintendo-Spiel. Da ich nur einen Game Boy besitze, ärgere ich mich schon darüber, da ich dieses Spiel wahnsinnig gern hätte!! Es wäre toll, wenn es zu den Zeichentrickserien „Sailor Moon" und „Rockos modernes Leben" eine Umsetzung für das Super Nintendo und den Game Boy gäbe. Es sind meine Lieblingsserien. Ich bin sicher, daß diese Serien keine schlechten Spielumsetzungen wären.

Julia Müller, Nürnberg

KREATIVITÄT KOMMT ZU KURZ

Ich finde diese Filmumsetzungen schlecht! Die Spiele warten zwar (meistens) mit einer guten Grafik auf und es wird viel über sie gesprochen. Aber wenn man das Spiel dann besitzt, kommt die böse Überraschung. (Ich spreche da leider aus eigener Erfahrung). Die Charaktere haben eine schlechte Steuerung, die Musik ist gräßlich und das Spielprinzip langweilig. Auch der Schwierigkeitsgrad ist teilweise viel zu hoch. Kurzum: Der Spielspaß bleibt auf der Strecke. Meiner Meinung nach kann man einen Film nur extrem schlecht in einem Videospiel wiedergeben. Man spielt nur diejenigen Szenen nach, die im Film wirklich ausschlaggebend sind. Die Programmierer fummeln die wichtigsten Sachen zusammen, sie spielen den Film im Kurzformat wieder ab. Sie denken sich nur aus, wie man alle Szenen spielbar machen kann. Die Kreativität kommt dabei zu kurz. Das „Feeling" des Films können diese Spiele oft nicht wiedergeben.

Ralf Jürgens, Lippstadt

HAUPTROLLE IM LIEBLINGSFILM

Ich persönlich finde Filmumsetzungen aus drei Gründen äußerst sinnvoll: Zum einen bieten sie auch einmal eine willkommene Abwechslung zu Mario, Link, Kirby & Co., man bewegt sich auch einmal in anderen Welten (Das soll jetzt aber nicht heißen, daß mir die Nintendo-Crew nicht gefällt!). Zum anderen erlauben sie den Spielern, auch einmal die Hauptrolle in ihrem Lieblingsfilm spielen zu können. Und drittens können Spieler, die die Filme noch nicht gesehen haben, sie auf diese Weise kennenlernen.
Dabei kann man Filmumsetzungen meiner Meinung nach in zwei Gruppen einteilen: Spiele zu Zeichentrickfilmen oder -serien (z.B. Schlümpfe, Toy Story, Tiny Toon Adventures, Asterix & Obelix, etc.) und Spiele zu großen Kinofilmen (z. B. Jurassic Park, Indiana Jones, Star Wars, etc.). Bei den Zeichentrickumsetzungen handelt es sich größtenteils um klassische Jump'n'Runs, die sich ganz besonders durch knuddelige Comic-Grafiken und witzige Musik auszeichnen. Diese Spiele eignen sich natürlich sehr gut für jüngere Spieler, aber auch erstaunlich viele Ältere lieben dieses Genre. Auch ich besitze Spiele wie TINY TOON ADVENTURES für das Super Nintendo und zocke manchmal in der Welt der (Car)Toons.
Die „Hollywood"-Umsetzungen genießen ja leider oft den Ruf, nicht einmal mittelmäßige Spiele zu sein. Wegen dieses Vorurteils stöhnen viele Spieler schon auf, wenn sie das Wort „Filmumsetzung" hören, ohne sich das jeweilige Spiel einmal angesehen zu haben. Dabei gibt es viele Umsetzungen, die sich durchaus sehen lassen können. Dazu gehören die Spiele aus der STAR WARS-Serie und auch INDIANA JONES. Sie orientieren sich in bezug auf Grafik, Sound und Handlung sehr eng an den Filmen und lassen somit eine tolle Atmosphäre aufkommen. Für alle Filmumsetzungen gilt wahrscheinlich eins: Es kommt immer darauf an, was die Programmierer aus den jeweiligen Filmen machen. Dabei muß ein guter Film auch nicht immer ein gutes Spiel werden, da die technischen Möglichkeiten begrenzt sind. Ich glaube auch, daß es unmöglich ist, ein Spiel zu entwerfen, das wirklich allen Fans gefällt. Ganz besonders würde mich eine SNES-Umsetzung von Roland Emmerichs neuestem Kassenschlager „Independence Day" interessieren. Ich denke, solange Hollywood eifrig weiter Filme dreht und somit den Spieleerfindern Stoff für neue Spiele gibt, werden Filmumsetzungen immer wieder auf den Konsolen der Videospiel-Freaks zu sehen sein und hoffentlich noch oft beweisen, daß Filmumsetzungen alles andere als schlechte Spiele sind.

Dennis Troegel, Soltau

MARIO & LINK ALS FAVORITEN

In der letzten Ausgabe (die hat mir 'ne Menge Physik- und Deutschstunden versüßt) habt Ihr nach unserer Meinung über Videogames zu Trickfilmen gefragt. Ich finde die meisten dieser Spiele ziemlich doof, weil die Figuren (z.B. Looney Toons, Animaniacs, etc.) riesengroß sind, furchtbar langsam laufen und kaum springen können. Das ist aber nicht bei allen Spielen der Fall. Woody aus Toy Story ist sehr schnell, doch an diesem Spiel stört mich die fehlende Speicherfunktion. Außerdem haben die Filmumsetzungen oft einen langweiligen Soundtrack, der nach ein paar Minuten auf die Nerven geht. Der einzige Vorteil ist, daß die Story des Films erhalten bleibt. Manchmal hockt man vor der Glotze oder im Kino und würde dem Filmheld am liebsten zurufen „Nein, tu's nicht!". Bei Toy Story und Co. ist man selbst der Held und kann den Film noch einmal erleben. Trotzdem sind Mario und Link meine absoluten Favoriten. Sie sind schnell, können springen und auch (das liebe ich so an Videospielen) schießen. Vielleicht könnte ja einmal jemand ein Akte X-Rollenspiel programmieren.

Juliane Völkel, Zwickau

ROLLENSPIEL WÄRE TOLL

Ich finde Filmumsetzungen einfach toll, weil man die niedlichen Figuren oder die tapferen Helden selbst steuern kann. Der einzige Nachteil ist vielleicht, daß Filmumsetzungen viel zu einfach sind und man sie meistens nach zwei Tagen durchgespielt hat. Deshalb ist die Einstellmöglichkeit von „Leicht" „Mittel" und „Schwer" bei solchen Spielen einfach unentbehrlich. Ich glaube, daß die Programmierer sich mit den Filmumsetzungen viel mehr Mühe geben, als bei anderen Spielen, da sie versuchen, die Grafik des Zeichentricks nachzuahmen. Man sollte allerdings mal ein Rollenspiel programmieren, denn bisher sind als Filmumsetzungen nur Jump'n'Runs erschienen.

Anna Naoumova, Berlin

ABENTEUER MITERLEBEN

Spiele, die nach der Vorlage eines erfolgreichen Kinofilms hergestellt wurden, haben bei mir keine so guten Chancen wie frei erfundene Spiele. Jeder Spieler hat den Film im Kopf und ist enttäuscht, weil das Spiel dem Film nicht gerecht wird. Meistens ist die Story anders als die des Films (z.B. bei Jurassic Park). Doch es gibt natürlich auch Ausnahmen wie Toy Story. Einen unwiderlegbaren Vorteil haben Filmumsetzungen doch, der alle negativen Punkte aufhebt. Man kann sich in den Helden eines Films hineinversetzen und so alle Abenteuer im Spiel miterleben.

Michael Jahr, Stolberg

GENIALE FILMUMSETZUNGEN

Ich finde Filmumsetzungen wie z.B. Return of the Jedi (mein Lieblingsplattformer), Indiana Jones oder die zwei Teile von Jurassic Park wirklich genial, aber nur von der Idee und vom Spielspaß her. Denn wer die betreffenden Filme nicht gesehen hat, kommt mit der Handlung überhaupt nicht klar. Da wird gnadenlos verkürzt und sinnverfälscht. Außerdem sind die Zwischensequenzen zum Teil ziemlich verhunzt. Doch nichtsdestotrotz: Wer den Film gesehen hat, der hat seine helle Freude daran. Schade ist nur, daß außer dem ersten Jura-Park-Teil keine andere Filmumsetzung in Rollenspielart produziert wurde. Und warum ist der zweite Teil der Dino-Saga nur ein niveauloses Ballerspiel? Das hätte man doch anders machen können.

Daniel Baumgartner, Oberdolling

MAILBOX

IN DER NÄCHSTEN AUSGABE:

FORUM SPIELEBERATER

Es ist nun schon einige Jahre her, genauer gesagt drei, daß wir den ersten Spieleberater zu einem Rollenspiel (MYSTIC QUEST LEGEND) veröffentlichten. Damals war der Aufschrei groß. Die Kritiker meinten, wir würden es den Spielern damit zu leicht machen. Mittlerweile sind die Spieleberater zu Rollenspielen ein Standard-Nachschlagewerk für alle Fans, die in dem einen oder anderen Dungeon die Orientierung verloren haben. Was meint Ihr dazu? Wollt Ihr auch in Zukunft die Rollenspiele und Action-Adventures inklusive Spieleberater genießen? Oder seid Ihr schon seit langem der Meinung, daß echte Videospiel-Fans auf Spieleberater gut verzichten können? Wir sind auf Eure Antworten sehr gespannt!

Ein Wunsch geht in Erfüllung

Der nette junge Mann auf dem Foto heißt Andreas Reinhold und wohnt in Jena. Er ist zwölf Jahre alt und wiegt 42 Kilo. Soviel zur Statistik. Da es sein großer (und hiermit erfüllter) Wunsch war, sein Portrait im Heft wiederzufinden, hat er sich besonders viel Mühe gegeben, im Brief an uns leserlich zu schreiben. Hat geklappt, Andreas! Die Hobbys des sympathischen Sachsen sind Fußball spielen (er ist natürlich auch ein Fan des FC Carl-Zeiss Jena), Fahrrad fahren, Schwimmen und natürlich das Schmökern in den Clubheften. Nach eigenen Angaben geht er zwar nicht allzu gerne in die Schule, hat aber trotzdem ziemlich gute Noten. (Besser als umgedreht!) Als stolzer Besitzer eines Game Boys und eines Super Nintendos nimmt natürlich auch das Videospielen einen Großteil seiner Freizeit ein. Sein absolutes Lieblingsspiel ist DONKEY KONG COUNTRY 2 – DIDDY'S KONG QUEST. Ach ja, am liebsten ißt er Pommes und Pizza!

Andreas Reinhold

Mit Skateboard und Basketball

Wie es der Zufall so will, stammt auch dieser Nintendo-Fan aus den neuen Bundesländern. Allerdings ist Manuel Kuntz aus Granzow, um den es hier geht, exakt ein Jahr älter und ein Kilo schwerer als Andreas. Zusätzlich hat er uns sogar noch seine Größe (1,63 Meter) verraten. Er besitzt ein NES, einen Game Boy und ein Super Nintendo und jede Menge Spiele dafür. Es sind 20 NES-Spiele, 13 Spiele für den Game Boy und 9 Super Nintendo-Spiele. Es versteht sich von selbst, daß bei einer solchen Vielzahl spannender Nintendo-Games für andere Hobbys nur wenig Zeit bleibt. Doch Manuel ist ein sportlicher Typ, der gerne Skateboard fährt, Basketball spielt und schwimmen geht.

Manuel Kuntz

POWER & GLORY TEIL 1

8 JAHRE CLUB NINTENDO MAGAZIN

Was Mitte der achtziger Jahre als Interessensgemeinschaft einiger Nintendo-Freaks begann, hat sich inzwischen zu einem der größten Konsumenten-Clubs Deutschlands gemausert. Über 1,5 Millionen Mitglieder zählt der einzige Fan-Club auf der ganzen Welt, dessen Präsident eine fiktive Figur aus dem Reich der Videospiele ist. Die Rede ist natürlich von Super Mario und dem Club Nintendo. Nicht nur für Fans dürfte unser Rückblick auf acht Jahre Club Nintendo Magazin interessant sein. Wir präsentieren Daten, Fakten und Bilder!

Großostheim – (cm) & (mm) **Bald ist es wieder soweit! Ein neues Nintendo Hardware-System, das Nintendo⁶⁴, kommt auf den Markt und wird – daran besteht aufgrund der Reaktionen in Japan und den USA kein Zweifel – auch in Deutschland die Videospielwelt revolutionieren. So, wie einst das NES, der Game Boy oder das Super Nintendo. Über all diese bisherigen Entwicklungen informiert Euch bereits seit acht Jahren das Club Nintendo Magazin. Da wir aus Anlaß der Einführung des Nintendo⁶⁴ planen, das Äußere des Magazins dem Hi-Tech Standard der Superkonsole anzupassen, halten wir den Zeitpunkt für geeignet, auf alle bisherigen Veröffentlichungen zurückzublicken. Viel Spaß also mit dem ultimativen Magazinindex des ältesten deutschen Videospiel-magazins.**

1990/4 Die Geburt des Game Boy!

1989/2 Eine der ersten Ausgaben!

BACK TO THE ROOTS

Alles begann im Jahr 1989, als einige Nintendo Fans beschlossen, ihre gemeinsame Leidenschaft in einem Fan Letter zum Ausdruck zu bringen. PLAY NINTENDO nannte sich dieses Heftchen, das damals aus ganzen 8 Seiten bestand und ausschließlich über NES-Spiele berichtete, da der Game Boy noch nicht geboren war. Das unglaubliche Interesse an der Veröffentlichung führte schon bald dazu, daß man im Hause Nintendo beschloß, die Produktion des Projekts in professionelle Hände zu legen. Da jedoch noch keine eigene Redaktion bestand, wurde der Einfachheit halber das englische Club Nintendo Magazin von einer Übersetzungsagentur ins deutsche übersetzt und im Jahre 1990 erstmals auch in hiesigen Landen veröffentlicht. Schnell wurde jedoch klar, daß man auf diese Weise den Ansprüchen der deutschen Spieler nicht gerecht werden konnte. Also nahm man das Schreiben der Texte nun in die eigene Hand. Solange noch keine Redaktion gefunden war, übernahm die Nintendo-Spieleberatung das Schreiben des Magazins. So erschien mit Ausgabe 4/91 das erste „echte" Club Nintendo Magazin. Mit Ausgabe 1/92 war dann endlich auch eine Redaktion gefunden, der unter anderen auch unser heutiger Chefredakteur Claude M. Moyse angehörte. Seitdem hat sich einiges getan. Sowohl das redaktionelle Besetzungskarussell, als auch Produktionsweise, Seitenzahl und Look des Magazins waren ständigen Veränderungen und Verbesserungen unterlegen. Zu den Magazinen gesellten sich Classic Magazine, Spieleberater, Screentexte und sogar Comics. Eine umfassende Aufgabe, die von dem mittlerweile sechsköpfigen Redaktionsteam souverän bewältigt wird. Mit Ausgabe 1/97 wollen wir nun ein weiteres Kapitel in der so bewegten Club Nintendo Geschichte schreiben. Macht Euch auf eine Überraschung gefaßt...

BÜCHER, COMICS UND MEHR

In der nächsten Ausgabe präsentieren wir Euch weitere Club Nintendo-Publikationen, die im Laufe der Zeit entstanden sind. Wie Ihr sicher wißt, veröffentlichen wir in unregelmäßigen Abständen auch Comics, Bücher, CD's und andere Dinge. Mehr darüber berichten wir im zweiten Teil von „Power & Glory". Ein letzter Hinweis für alle Sammler der Club Nintendo Magazine: Viele der hier abgebildeten Ausgaben sind bereits vergriffen und können auch von unserer Konsumentenberatung nicht mehr herbeigeschafft werden. Ihr könnt uns aber trotzdem Eure Bestellwünsche schicken. Dazu müßt Ihr Eurer Nachbestellung lediglich das Porto für den Rückumschlag beilegen. Für bis zu drei Hefte benötigen wir DM 3,- in Briefmarken.

1991

1991/4

Cover: F-1 Race

Features:
NES: Mega Man 2, Kid Icarus, The Battle Of Olympus u.a.
Game Boy: F-1 Race, Gargoyle's Quest u.a.
Poster: Super Mario
Comic: „Mario will hoch hinaus"
Seiten: 52

1991/5

Cover: Duck Tales

Features:
NES: Duck Tales, Kickle Cubicle, Boulder Dash u.a.
Game Boy: R-Type, Castlevania, Dynablaster u.a.
Poster: Mega Man 2
Comic: „Wart steht unter Strom"
Seiten: 52

1991/6

Cover: uper Mario Bros. 3

Features:
NES: Super Mario Bros. 3, Maniac Mansion, Star Wars u.a.
Game Boy: The Rescue Of Princess Blobette, Super Mario Land u.a.
Poster: Super Mario Bros. 3
Comic: „Süße Weihnachten"
Seiten: 52

1992

1992/1

Cover: Chip und Chap – Ritter des Rechts

Features:
NES: Chip und Chap, Little Nemo, The Legend Of Zelda u.a.
Game Boy: Super R.C. Pro-AM, Blades Of Steel
Special: Game Boy gewinnt den „Deutschen Spiele Preis 1991"
Poster: Karte von Hyrule
Comic: „Marios Rückkehr"
Seiten: 76

1992/2

Cover: Mega Man 3

Features:
NES: Mega Man 3, The Legend Of Zelda, Four Players' Tennis u.a.
Game Boy: Mega Man – Dr. Wilys Rache, Kid Icarus
Poster: Chip und Chap
Comic:
„Ostern im Schwammerland"
Seiten: 52

1992/3

Cover: Super Nintendo

Features:
Super Nintendo: Super Mario World
NES: The Adventure Of Link, Startropics
Game Boy: Metroid II – Return Of Samus, Magnetic Soccer
Special: Super Nintendo Hardware, Game- und Premieren-Report
Poster: Metroid II – Return Of Samus
Comic: „Die unheimliche Begegnung der Yoshi-Art"
Seiten: 52

1992/4

Cover: Super Mario World

Features:
Super Nintendo: Super Mario World, The Legend Of Zelda – A Link To The Past, Super R-Type, Super Castlevania, F-Zero, Pilotwings, Super Wrestlemania, Super Soccer, Super Tennis
Special: Redaktionsportrait
Poster: F-Zero
Comic: „Im Rausch der Geschwindigkeit"
Seiten: 52

1992/5

Cover:
The Legend Of Zelda – A Link To The Past

Features:
Super Nintendo: The Legend Of Zelda – A Link To The Past, Super Ghouls'n Ghosts, Street Fighter II, Sim City, Mario Paint, Super Mario World
NES: Mario & Yoshi, Donkey Kong Classic u.a.
Game Boy: Mystic Quest, Glücksrad u.a.
Special: Kunst mit Mario Paint
Poster: The Legend Of Zelda – A Link To The Past
Comic: „Muskeln sind nicht alles"
Seiten: 76

1992/6

Cover: Mario Paint

Features:
Super Nintendo: Mario Paint, Super Mario World, The Legend Of Zelda – A Link To The Past u.a.
NES: Robin Hood – Prince Of Thieves, Krusty's Fun House u.a.
Game Boy: Super Mario Land 2, Mystic Quest u.a.
Specials: Disney NES Special, Miyamoto Story, Winterliche Spiele
Poster: Mario Kalender für 1993
Comic: „Die Bescherung"
Seiten: 76

1993

1993/1

Features:

Super Nintendo: Sim City, Super Mario Kart, The Lemmings, Joe & Mac, World League Basketball, Road Runner's Death Valley Rallye
NES: Mega Man 4, Monopoly u.a.
Game Boy: Mega Man II u.a.
Specials: Nintendo Story, Pilot – Ein Traumberuf
Poster: Mystic Quest
Comic: „Die Verwandlung"
Seiten: 76

Cover: Sim City

1993/2

Features:

Super Nintendo: The Magical Quest, The Addams Family, The Simpsons – Bart's Nightmare
NES: Mega Man 4, Classic: Mario Bros. u.a.
Game Boy: Kirby's Dream Land, Super Mario Land 2 u.a.
Specials: Super FX-Chip, Synchronsprecher der Mario Tv-Serie
Poster: Super Mario Kart
Comic: „Coole Klänge"
Seiten: 76

Cover:
The Magical Quest St. Mickey Mouse

1993/3

Features:

Super Nintendo: Starwing, Mystic Quest Legend, Tiny Toon Adventures u.a.
NES: Kirby's Adventure, Star Trek u.a.
Game Boy: Darkwing Duck u.a.
Specials: Basketball Europameisterschaft, Super Mario Bros. Kinofilm
Poster: Kirby's Adventure
Comic: „Mario im Wunderland"
Seiten: 76

Cover: Starwing

1993/4

Features:

Super Nintendo: Super Mario All-Stars, Bubsy, The Lost Vikings u.a.
NES: Darkwing Duck, Mega Man 3 & 4 Special u.a.
Game Boy: Battletoads in Ragnarok's World u.a.
Specials: Wie entsteht ein Videospiel, Ausredenliste
Poster: Super Mario Bros. – Der Kinofilm
Comic: „Erholung? Nein, danke!"
Seiten: 76

Cover: Super Mario All-Stars

1993/5

Features:

Super Nintendo: Street Fighter II Turbo, Battletoads in Battlemaniacs, Goof Troop u.a.
NES: Kirby's Adventure
Game Boy: The Legend Of Zelda – Link's Awakening u.a.
Specials: Entstehung des Magazins, Erste „Project Reality" Erwähnung, Nintendo Lexikon I
Poster: The Legend Of Zelda - Link's Awakening
Comic: „Verloren in der Zeit, Teil 1"
Seiten: 76

Cover: Street Fighter II Turbo

1993/6

Features:

Super Nintendo: Aladdin, Plok, Jurassic Park, Bugs Bunny u.a.
NES: Darkwing Duck, Kirby's Adventure
Game Boy: The Legend Of Zelda – Link's Awakening u.a.
Specials: Entstehung eines Screentextes, Nintendo Lexikon 2
Poster: Nintendo Kalender für 1994
Comic: „Verloren in der Zeit, Teil 2"
Seiten: 76

Cover:
Mario wünscht „Frohe Weihnachten"

1994

1994/1

Features:

Super Nintendo: Plok, Stunt Race FX, Super Hockey u.a.
NES: Darwing Duck, Kirby's Adventure u.a.
Game Boy: Kirby's Pinball Land u.a.
Specials: Square Story, Nintendo Lexikon 3
Poster: Street Fighter II Turbo
Comic: „Verloren in der Zeit, Teil 3"
Seiten: 76

Cover: Plok

1994/2

Features:

Super Nintendo: Mega Man X, Super Metroid, Pac-Attack u.a.
NES: Kirby's Adventure, Classics: Metroid, Pac-Man
Game Boy: Ms. Pac-Man, Asterix, Tiny Toons 2 u.a.
Specials: Project Reality Feature, Entstehung von Plok, Grundsteinlegung des Nintendo Centers
Poster: Pac-Man
Comic: „Verloren in der Zeit, Teil 4"
Seiten: 76

Cover: Kirby's Adventure

1994/3

Features:

Super Nintendo: Secret Of Mana, Mega Man X, Super Metroid u.a.
NES: Kirby's Adventure, Classics: The Legend Of Zelda und The Adventure Of Link, Donkey Kong
Game Boy: Wario Land – Super Mario Land 3 u.a.
Specials: Entstehung von Super Metroid, Super Game Boy Vorstellung, Nintendo Lexikon 4
Poster: Mega Man X
Comic: „Das Geheimnis des Glibbers, Teil 1"
Seiten: 76

Cover: Wario Land - Super Mario Land 3

1994/4

Features:

Super Nintendo: Secret Of Mana, Mega Man X, Super Metroid u.a.
NES: Yoshi's Cookie u.a.
Game Boy: Donkey Kong, Wario Land – Super Mario Land 3
Specials: Super Game Boy Farbcodes, Donkey Kong Country Preview
Poster: Super Metroid (Riesenposter)
Comic: „Das Geheimnis des Glibbers, Teil 2"
Seiten: 68

Cover: Donkey Kong

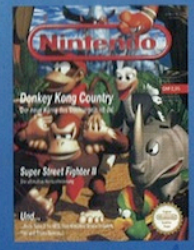
1994/5

Features:

Super Nintendo: Secret Of Mana, Donkey Kong Country, Die Schlümpfe u.a.
NES: Yoshi's Cookie u.a.
Game Boy: The Legend Of Zelda – Link's Awakening, Donkey Kong u.a.
Specials: Donkey Kong Country Game Talk, Pinball Special
Poster: Donkey Kong Country
Comic: „Das Geheimnis des Glibbers, Teil 3"
Seiten: 76

Cover: Secret Of Mana

1994/6



Features:

Super Nintendo: Donkey Kong Country, Super Street Fighter II u.a.
NES: Die Schlümpfe
Game Boy: Space Invaders, Game Boy Gallery, Duck Tales 2 u.a.
Specials: Secret Of Mana Game Talk, Weihnachtsmann Special
Poster: Nintendo Kalender für 1995
Comic: „Das Geheimnis des Glibbers, Teil 4"
Seiten: 76

Cover: Donkey Kong Country

1995

1995/1

Features:

Super Nintendo: Kid Klown In Crazy Chase, Super Punch-Out, Pac-Man 2 – The New Adventures, Illusion Of Time, Tetris & Dr. Mario u.a.
NES: Wario's Woods
Game Boy: Wario Blast, Mega Man III u.a.
Specials: Geschichte der Schlümpfe, Superstar-Galerie Teil 1
Poster: Kid Klown In Crazy Chase
Comic: „Donkey Kong Country, Teil 1"
Seiten: 76

Cover: Wario Blast

1995/2

Features:

Super Nintendo: Illusion Of Time, Kid Klown In Crazy Chase, Wario's Woods u.a.
NES: Mega Man 5
Game Boy: Mario's Picross, Wario Blast
Specials: Puzzle Game Report, Virtual Boy, Game Boy Special Edition, Super Game Boy Rahmen
Poster: Die Schlümpfe
Comic: „Donkey Kong Country, Teil 2"
Seiten: 76

Cover: Mario's Picross

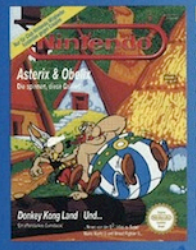
1995/3

Features:

Super Nintendo: Illusion Of Time, Unirally, Soccer Shootout
NES: Die Schöne und das Biest u.a.
Game Boy: Kirby's Dream Land 2, Pac-In-Time, Asterix & Obelix u.a.
Specials: Erstes Bild des Ultra 64, Asterix & Obelix, Die Schauplätze von Illusion Of Time, Höllische Spiele
Poster: Kirby's Dream Land 2
Comic: „Donkey Kong Country, Teil 3"
Seiten: 76

Cover: Illusion Of Time

1995/4



Features:

Super Nintendo: Asterix & Obelix, Super Mario World 2 – Yoshi's Island u.a.
NES: Die Schöne und das Biest, Mega Man 5
Game Boy: Donkey Kong Land, Mickey Mouse V – Zauberstäbe, Street Fighter II
Specials: Secret Of Evermore Preview, Games from Space, E3-Report
Poster: Donkey Kong Land
Comic: „Mario's Picross, Teil 1"
Seiten: 76

Cover: Asterix & Obelix

1995/5

Features:

Super Nintendo: Donkey Kong Country 2 Diddy's Kong Quest, Secret Of Evermore, Super Mario World 2 - Yoshi's Island
NES: Tetris 2
Game Boy: Asteroids/Missile Command, Tetris 2 u.a.
Specials: Interview mit dem Secret Of Evermore Autor
Poster: Asterix & Obelix
Comic: „Mario's Picross, Teil 2"
Seiten: 76

Cover:
Super Mario World 2 – Yoshi's Island

1995/6

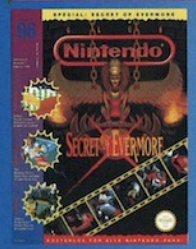
Features:

Super Nintendo: Donkey Kong Country 2 – Diddy's Kong Quest, Tim In Tibet, Pinocchio, Tetris 2, Donald in Maui Mallard u.a.
Game Boy: Galaga/Galaxian, Pinocchio u.a.
Specials: Premiere des Nintendo64 in Japan, Portrait der Konsumentenberatung
Poster: Marios Schlittenfahrt
Comic: „Warios Weihnachtsmärchen"
Seiten: 84

Cover: Donkey Kong Country 2 – Diddy's Kong Quest

1996

1996/1



Features:

Super Nintendo: Secret Of Evermore, Kirby's Dream Course, Kirby's Ghost Trap u.a.
Game Boy: The Adventures Of Lolo, Top Ranking Tennis u.a.
Special: Shoshinkai-Report
Poster: Donkey Kong Country 2 – Diddy's Kong Quest
Comic: „Die Verwandlung" (Classic)
Seiten: 76

Cover: Secret Of Evermore

1996/2

Features:

Super Nintendo: Toy Story, Kirby's Ghost Trap, Kirby's Dream Course u.a.
Game Boy: Tim In Tibet, Kirby's Block Ball, The Adventures Of Lolo u.a.
Poster: Pinocchio
Comic: „Mariozilla, Teil 1"
Seiten: 76

Cover: Toy Story

1996/3

Features:

Super Nintendo: Terranigma, Toy Story, Kirby's Dream Course u.a.
Game Boy: Toy Story, Teris Blast, Tim In Tibet u.a.
Specials: E3-Report: Nintendo 64-Spiele, Game Boy Pocket, Abenteuer Spiele
Poster: Kirby
Comic: „Mariozilla, Teil 2"
Seiten: 76

Cover: Pinocchio

1996/4

Features:

Super Nintendo: Lufia, Terranigma, Toy Story, Kirby's Dream Course u.a.
Game Boy: Donkey Kong Land 2, Tim In Tibet u.a.
Specials: Interview mit S. Miyamoto, Nintendo64-Spiele, ***Forum:*** Rollenspiele und Action-Adventures
Poster: Toy Story
Comic: „Terranigma"
Seiten: 76

Cover: Kirby's Dream Course

1996/5

Features:

Super Nintendo: Die Schlümpfe reisen um die Welt, Street Fighter Alpha 2, Donkey Kong Country 3 – Dixie Kong's Double Trouble, Tetris Attack u.a.
Game Boy: Die Schlümpfe reisen um die Welt, Tetris Attack u.a.
Specials: Forum: Nintendo64, Premiere des Nintendo64, Superstar-Galerie Teil 2
Poster: Terranigma
Comic: „Die Nacht des Grauens, Teil 1"
Seiten: 76

Cover:
Die Schlümpfe reisen um die Welt

1996/6

Features:

Super Nintendo: Donkey Kong Country 3 – Dixie Kong's Double Trouble, Kirby's Fun Pak, Street Fighter Alpha 2, Lufia, Terranigma u.a.
Game Boy: Donkey Kong Land 2, Tetris Attack u.a.
Specials: Nintendo64 Hardware Report, ***Forum:*** Filmumsetzungen, 8 Jahre Club Nintendo Magazin
Poster: Die Schlümpfe reisen um die Welt
Comic: „Banana Day 24"
Seiten: 86

Cover: Donkey Kong Country 3 – Dixie Kong's Double Trouble

KIRBY'S FUN PAK

Die Zeit ist wieder reif für Kirby Superstar! Während Ihr den Sommer genossen und Euch (hoffentlich) ein wenig locker gemacht habt, hat unser rosafarbener Freund fleißig gearbeitet. Kirby hat weder Kosten noch Mühen gescheut und nicht weniger als acht(!) tolle Spiele auf ein Modul gepackt.

In KIRBY'S FUN PAK zeigt sich die Knödel-Kugel von ihrer absolut besten Seite! Achtmal spielt Kirby die Hauptrolle und wird dabei seinem Ruf als Nintendo-Superstar voll gerecht. Kirby-Fans finden auf diesem Modul verschiedene Jump'n'Runs, heiße Duelle und ein abgefahrenes Action-Adventure. Sogar als Samurai muß sich Kirby seinen Gegnern entgegenstellen.

Macht Euch auf einiges gefaßt!

(mp/jk)

Ein Freund, ein guter Freund!

Da Kirby am liebsten in netter Begleitung durch die Lande zieht, haben ihm die Programmierer in den Jump'n'Runs einen Freund an die Seite gestellt. Wenn Kirby eine Fähigkeit eines Gegners angenommen hat, kann er daraus einen Begleiter erschaffen. Dieser hält ihm dann zumindest einen Teil der üblen Widersacher vom Leib und kämpft mit ihm Seite an Seite. Der besondere Clou dabei: Ihr könnt diesen Begleiter auch von einem Freund steuern lassen. Dieser 2-Spieler-Modus garantiert Spaß und Action am laufenden Band. Denn es ist gar nicht so einfach, die Aktionen der beiden Figuren zu koordinieren. Mal zerstört der Begleiter einen der Gegner, den Kirby gerade einsaugen wollte, mal sind sich Kirby und sein Weggenosse nicht einig, wo es denn lang gehen soll. Doch mit etwas Übung könnt Ihr dieses Chaos sicher vermeiden.

©1995/1996 NINTENDO/HAL LABORATORY, INC.

SPRING BREEZE

Dieses Spiel eignet sich hervorragend dazu, sich mit Kirbys lustigen Angriffs- und Verwandlungsvarianten vertraut zu machen. Ihr wißt ja, wenn Kirby einen Gegner verschluckt, kann er per Knopfdruck dessen Fähigkeiten annehmen. Für Anfänger ist SPRING BREEZE ideal, doch auch Kirby-Kenner werden ihren Spaß haben. Der böse König Nickerchen hat sich sämtliche Essensvorräte des Traumlandes unter den Nagel gerissen und wird nun von Kirby höchstpersönlich gejagt. Wenn Ihr alle Gegner in den vier abwechslungsreichen Leveln besiegt habt, steht Ihr König Nickerchen gegenüber. Wer wird aus diesem Duell wohl als Sieger hervorgehen? Eines ist jetzt schon klar: Wenn Ihr Kirby zu einem Triumph verhelfen wollt, müßt Ihr Euch mächtig anstrengen!

Level 1 - Green Greens

Bevor Ihr den ersten Level betreten könnt, werdet Ihr gefragt, ob Ihr das Spiel schon kennt, oder ob Ihr Kirby-Anfänger seid. Profis können sofort mit dem Spiel beginnen. Anfängern hingegen wird eine Lektion angeboten, in der man die verschiedenen Aktionen Kirbys erlernen kann. Ist die Lektion abgeschlossen, können auch die Kirby-Neulinge mit dem Spiel beginnen. Die ersten Schritte in diesem Level gestalten sich noch relativ einfach, doch nachdem Ihr den Warpstern genommen habt, der Euch in den nächsten Abschnitt bringt, wird es schon etwas verzwickter. Um den Zwischengegner besiegen zu können, müßt Ihr die Bomben, die er auf Euch wirft, aufsaugen und auf den Bösewicht zurückspucken. Den Endgegner dürfte wohl jeder Kirby-Fan kennen: Stumpf Stumpf. Diesen gigantischen Baum besiegt Ihr am leichtesten, wenn Ihr als Bombenkirby unterwegs seid. Habt Ihr zudem noch einen Helfer dabei, kann Euch (fast) nichts geschehen.

Level 2 - Float Islands

Auf dieser Insel müßt Ihr Euch wahrhaft in acht nehmen, denn hier tummeln sich sogar in den tiefen Gewässern viele Gegner. Im zweiten Abschnitt könnt Ihr eine Tür in einen Bonusraum entdecken, indem Ihr alle Sternenblöcke aufsaugt oder zerstört. Im Bonusraum findet Ihr dann ein wertvolles Extraleben. Doch paßt gut auf, selbst hier lauern auf Kirby Gefahren. Von der brüchigen Decke fallen Gesteinsbrocken herunter, die sich unangenehm auf Eure Energieleiste auswirken. Im dritten Abschnitt des Levels findet Ihr einen Superlolly, den Ihr unbedingt aufnehmen solltet. Kirby verwandelt sich dank des Lollys in Superkirby und ist für eine Weile unverwundbar. Wenn Ihr Euch beeilt, könnt Ihr in diesem Zustand sogar den Zwischengegner besiegen. Vom Zwischengegner aus, ist es bis zum Endgegner nicht mehr weit. Der Endgegner besteht aus zwei kleinen Fillepitzen, die grüne Blöcke vor sich hertragen. Saugt diese Blöcke auf und schleudert sie den Gegnern entgegen. Habt Ihr dies geschafft, geht es in den nächsten Level.

FIRST LOOK INFO

KIRBY'S FUN PAK ist eine Kollektion genialer Kirby-Spiele, die bei Fans der rosa Kugel für Begeisterung sorgen wird. Das Jump'n'Run SPRING BREEZE ist an KIRBY'S DREAM LAND I angelehnt, alle anderen Games sind absolute Neuheiten. Der 32 Mbit-Kracher überzeugt durch einen batteriegestützten Speicher, einen 2-Spieler-Modus und unzählige Aktionsmöglichkeiten. Die Programmierfirma HAL ist schon seit Jahren für die bei Nintendo-Fans hoch im Kurs stehenden Kirby Games verantwortlich.

Der Name der Firma ist an den Computer „HAL" aus „2001 – Odyssee im Weltraum" angelehnt. Da der Begründer der Programmierfirma ein großer Fan dieses Films ist, lag es einfach auf der Hand, diesen Namen zu wählen. KIRBY'S FUN PAK reiht sich nahtlos in die Serie der grafisch aufwendigen und abwechslungsreichen Kirby-Games ein. Fans kommen an diesem Spiel nicht vorbei.

DYNABLADE

Schon wieder befindet sich das Traumland in heller Aufregung! Dyna Blade, ein riesiger furchterregender Vogel, hat seine Flügel ausgebreitet und ist gerade dabei, sich über die Ernte herzumachen. Das darf nicht passieren! Doch Kirby wäre nicht Kirby, wenn er da nicht einschreiten würde! Wäre doch gelacht, wenn man diesen dunklen Vogel nicht verjagen könnte! Denn wenn es um die Ernte und damit ums Essen geht, hört für Kirby der Spaß auf. Level für Level kämpft Ihr Euch näher an Dyna Blade heran. Zwischen den Leveln bietet dieses Spiel noch eine nette kleine Abwechslung. Wenn Ihr Kirby, der ja nicht zum ersten Mal eine Kanonenkugel doubelt, mit maximaler Power abschießt, winken Euch bis zu drei Extraleben! Viel Spaß bei der Jagd nach Dyna Blade!

Level 1

Ihr solltet nicht allzu verdutzt schauen, wenn Ihr plötzlich auf eine Mauer trefft, an der es scheinbar nicht mehr weitergeht. Sicher gibt es dort einen Mauerstein, der ein Bombensymbol enthält. Hüpft gegen diesen Mauerstein und die Mauer wird wie von Geisterhand verschwinden. Versucht möglichst alle Mauern niederzureißen, um alle Geheimnisse zu lüften. Auch ein so erfolgreicher Star wie Kirby wird sicher nichts dagegen haben, wenn er etwas zusätzliche Energie verabreicht bekommt. Vielleicht findet Ihr unterwegs ja sogar ein Extraleben? Der Endgegner im ersten Level ist ein hamsterähnliches Geschöpf. Seid Ihr mit einer Spezialattacke gut ausgerüstet und habt außerdem noch einen Helfer dabei, dürfte Euch dieser Fiesling keine weiteren Schwierigkeiten bereiten. Besonderen Spaß macht am Ende eines Level immer der Kanonenflug. Je weiter Ihr kommt, desto lohnender wird dieser Ritt durch die Lüfte.

THE GREAT CAVE OFFENSIVE

Jetzt wird es richtig spannend! Dieses Action-Adventure führt Euch in eine dunkle Höhle. Kirby hat sie so ganz zufällig entdeckt, als er nach einem geeigneten Plätzchen für ein nettes Picknick suchte. Und da er der neugierigste Knödel aller Zeiten ist, muß er seine Nase (Na ja, so eine richtige Nase hat er eigentlich nicht) natürlich hineinstecken. Welch freudige Überraschung! Die Höhle ist über und über gefüllt mit wertvollen Schätzen. Doch leider ist zuerst so manches knifflige Rätsel zu lösen, bevor Kirby in den Schatztruhen herumstöbern kann. Und dazu wimmelt es auch noch von unangenehmen Widersachern. Insgesamt sind sechzig Schatztruhen in der riesigen Höhle versteckt. Zwischendurch sind natürlich auch Speicherhöhlen zu finden, denn der Weg bis zum Ausgang ist lang und beschwerlich...

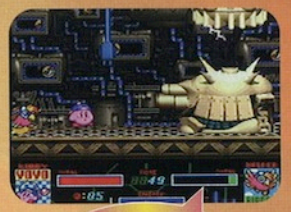
Kirby, der Schatzsucher

In diesem Spiel hält sich Kirby für einen rosafarbenen Indiana Jones. Dunkle Höhlen, gefährliche Fallen und zahlreiche Gegner begegnen dem runden Superknödel unaufhörlich. Doch wenn Kirby alle Hindernisse hinter sich gelassen hat und eine der sagenhaften Schatztruhen öffnen darf, dann vergißt er alle vorausgegangenen Strapazen und verfällt dem Goldfieber. Ohne zu zögern macht er sich auf den Weg, die nächste Truhe zu finden. Er wird keine Ruhe geben, bis er sie nicht alle gefunden hat. Manche Truhen kann man zwar sehen, kommt aber nicht direkt an sie heran. In solch einer Situation solltet Ihr Euch in dem Abschnitt genau umsehen. Irgendwo gibt es bestimmt einen Schalter den man aktivieren muß oder eine Mauer, die man niederreißen kann. Tja, wer jetzt immer noch denkt, Schatzsucher haben es heutzutage einfach, der sollte schleunigst den Controller in die Hand nehmen, das Super Nintendo einschalten und sich vom Gegenteil überzeugen lassen.

GOURMET RACE

Dieses Spiel ist ein klassischer Kirby-Kracher! Zum einen flitzt er mit König Nickerchen um die Wette. Die Beiden kennen sich ja bereits aus vielen spannenden Duellen. Doch auch der Gegenstand der Begierde ist Kirby bestens bekannt. Es geht, wie schon so oft, um das Essen. Nun ist Kirby ja nicht gerade bekannt dafür, besonders schnell auf den Beinen zu sein. Doch im Futtern macht ihm wohl niemand etwas vor. Und so entwickelt sich zwischen König Nickerchen und Kirby ein spannender Wettlauf. Wer sammelt die meisten Leckereien? Im Grand Prix-Modus wird Eure Zeit am Ende mit der Zahl der eingesammelten Früchte und Süßigkeiten zusammengezählt. Wer besonders viele Leckerchen einsammelt, hat also auch eine Chance, selbst wenn er etwas langsamer unterwegs gewesen ist. Eine besondere Attraktion sind die drei Einzelstrecken. Hier könnt Ihr versuchen, Euch selbst zu überholen. Klingt merkwürdig? Stimmt aber! Denn Euer schnellstes Rennen wird durch einen flitzenden Stern angezeigt. So könnt Ihr genau sehen, wie schnell Ihr bei Eurer Bestzeit durch die Landschaft geflitzt seid. Seid Ihr schneller als Ihr selbst???

REVENGE OF METAKNIGHT



Dieser Gegner verlangt Kirby alles ab.

Kirby-Kennern ist der Name META KNIGHT sicherlich ein Begriff! Doch auch diejenigen unter Euch, die Kirby zum ersten Mal auf einem seiner Abenteuer begleiten, werden ihn schnell kennenlernen. Doch bevor Ihr in dieses Game einsteigen könnt, müßt Ihr das Spiel DYNA BLADE durchspielen. Erst dann könnt Ihr META KNIGHT gegenübertreten. Er hat sich nämlich in den Kopf gesetzt, mit seinem riesigen Schiff das Traumland zu erobern. Kirbys Aufgabe ist es, den mächtigen Kahn zu zerstören und Meta Knight in die Flucht zu schlagen. Dabei steht er mächtig unter Zeitdruck. Jeder Level gibt ein gewisses Zeitlimit vor, gnadenlos tickt die Uhr. Unser sonst so gemütlicher Kirby muß sich also mächtig sputen, um ans Ziel zu gelangen. Doch zum Glück kann er einen treuen Begleiter aktivieren, der ihm aufdringliche Gegner vom Leib hält. Übrigens steht Euch dieser nette und äußerst schlagkräftige Begleiter auf Knopfdruck in allen anderen Jump'n'Runs dieses Moduls (außer bei MILKYWAY WISHES) ebenfalls zur Seite.

MILKYWAY WISHES

So ein Ärger aber auch! Ausgerechnet Sonne und Mond, sonst bekannt für ihr harmonisches Zusammenspiel, haben sich ordentlich in die Haare bekommen. Der Tag und Nacht-Rhythmus ist außer Rand und Band. Das bringt natürlich auch die sonst so friedfertigen Bewohner des Traumlands an den Rand des Wahnsinns. Sie sind ziemlich übermüdet und bitten deshalb ihr großes Idol Kirby, die Sache mit Sonne und Mond wieder in Ordnung zu bringen. Natürlich macht sich die Karacho-Kugel sofort auf den Weg und schlägt sich tapfer durch die verschiedenen Level. Dabei gilt es, eine Besonderheit zu beachten. Ausnahmsweise kann Kirby in diesem Spiel durch Einsaugen nicht die Fähigkeiten seiner Gegner annehmen. Vielmehr sind in MILKY WAY WISHES an vielen Stellen Fähigkeits-Utensilien zu finden. Wenn Kirby sie einsammelt, kann er die spezielle Fähigkeit unbegrenzt verwenden.

Heiße Action-Duelle

Am liebsten schaut Kirby seinen Widersachern direkt in die Augen. Er liebt einfach den Kampf Mann gegen Mann, beziehungsweise Mann gegen rosafarbener Knödel. In den Spielen MEGATON PUNCH und SAMURAI KIRBY hat unser Freund endlich die Chance, sein Zweikampftalent unter Beweis zu stellen. Bei MEGATON PUNCH sind starke Kerle mit einem kräftigen Schlag gefragt. Und da Kirby bekanntermaßen nicht gerade schmächtig ist, kann er sein Gewicht voll zur Geltung bringen. Es gilt, gleich dreifach gutes Timing zu zeigen. Zuerst wird die Härte, dann die Richtung und zuletzt der Zeitpunkt des Schlages bestimmt. Wenn Ihr jeweils genau den richtigen Zeitpunkt trefft, seid Ihr auf dem besten Weg zum Megaton Punch-Champion.

SAMURAI KIRBY

Doch auch bei SAMURAI KIRBY ist flottes Reaktionsvermögen gefragt. Sobald das Symbol „!" auf dem Bildschirm erscheint, müßt Ihr blitzschnell einen Knopf Eures Controllers drücken. Zum Glück gibt es drei Schwierigkeitsgrade, die Euch erlauben, zuerst gegen leichtere Gegner anzutreten. Denn wer gegen König Nickerchen bestehen will, muß ziemlich gute Nerven haben und in Bruchteilen von Sekunden reagieren. Eine echte Herausforderung! Noch ein kleiner Tip am Rande: Laßt den nervösen Finger am Abzug bzw. Controller bloß nicht zu früh reagieren. Ein „Frühstart" wird gnadenlos mit einem deutlich sichtbaren Kreuz bestraft. Und wenn Euch dieser Fehler gegen einen Gegner zweimal unterläuft, geht Ihr mit hängendem Kopf als Verlierer von der Samurai-Bühne.

MEGATON PUNCH

Hier sind starke Kerle gefragt.

Kirby hat wieder mal ein Duell klar gewonnen.

Ihren besonderen Reiz gewinnen diese beiden Spiele durch die Tatsache, daß Ihr sie auch im 2-Spieler-Modus zocken könnt. Bei SAMURAI KIRBY könnt Ihr sogar einen echten Konzentrations-Marathon veranstalten. Wer nach 99 heißen Matches die Oberhand behält, wird zum Reaktions-Guru bestimmt!

Eine tolle Bilanz: Vier Siege in Folge!

THE NEW DIMENSION OF FUN

Für den deutschen Spielwaren-Fachhandel dürfte der 1. März 1997 ein hektischer Tag werden. Denn wenn sich bei uns auch nur annähernd das wiederholt, was im Sommer in Japan und im Herbst in den USA bei der Einführung des Nintendo64 los war, dann wird der Handel Kopf stehen. In Japan hatte man den Erscheinungstermin eigens auf einen Sonntag gelegt, um die Kids nicht zum Schuleschwänzen zu verleiten. Und schon in der Nacht bildeten sich vor den Läden lange Schlangen. Bereits nach wenigen Stunden meldeten viele Händler „Ausverkauft!" In den USA spielten sich am 29. September dieses Jahres ähnliche Szenen ab. Auch hier war die Welle der Begeisterung nicht zu bremsen. „The new Dimension of Fun" versetzte die Kids in den USA in Ekstase. Man muß also kein Prophet sein, um ähnliche Szenarien auch für den 1. März 1997 vorauszusagen, wenn die „Wundermaschine" in Deutschland an den Start gehen wird. (mp)

Auf diesen vier Seiten wollen wir Euch mit den Fähigkeiten des Nintendo64 noch ein wenig näher vertraut machen. Sicher seid Ihr gespannt darauf, weitere Details über die Technik der neuen Konsole zu erfahren. Doch viel wichtiger als die vielen technischen Einzelheiten ist das, was das Nintendo64 im Überfluß bietet: Grenzenloser Spielspaß! Grenzenlos ist in diesem Zusammenhang durchaus wörtlich zu nehmen, denn das Nintendo64 erlaubt es Euch zum ersten Mal in der Geschichte der Videospiele, Euch absolut frei im dreidimensionalen Raum zu bewegen. Damit stellt die Konsole locker selbst den leistungsfähigsten PC in den Schatten. Anschnallen, Türen schließen, das Rauchen einstellen! Der abgefahrene Trip in eine neue Dimension kann beginnen!

KOLOSSALE KONTROLLE

Wir haben ja schon eine Menge über die formschönen und farbenfrohen Controller des Nintendo64 geschrieben. Papier ist ja bekanntermaßen geduldig, doch wer auch nur zehn Minuten SUPER MARIO 64 spielt, der lernt sofort das ungeheure Potential der Nintendo64-Controller schätzen. Das kreative Design ermöglicht die ultimative Kontrolle. Der integrierte Analog-Joystick läßt äußerst präzise Bewegungen zu. So kann Mario spielend leicht auf einem schmalen Grat balancieren oder auf engstem Raum seine Kreise ziehen. Die einzelnen Knöpfe sind mit den unterschiedlichsten Funktionen belegt, die eine Veränderung der Kameraperspektive oder die verschiedensten Sprungtechniken zulassen. Marios mannigfaltige Möglichkeiten sind schier unbegrenzt. Dreisprung, Weitsprung, Wandsprung, Stampfattacke – nichts ist mit dem neuen, ergonomisch geformten Controller mehr unmöglich.

GENIALE GRAFIK

Wenn es um die Beschreibung der grafischen Qualitäten des Nintendo64 geht, weiß man gar nicht so recht, wo man anfangen soll. Viel zu vielfältig sind die konkurrenzlosen Fähigkeiten der neuen Konsole. Die Spiele des Nintendo64 geben die Realität in beeindruckender Art und Weise wieder. Es beginnt bereits bei der hohen Bildauflösung. Sie läßt sich von 320 x 240 auf sensationelle 640 x 480 Bildpunkte steigern. Damit ist das Nintendo64 für die nahende HDTV-Zukunft als einzige Konsole bestens vorbereitet.

Die zahlreichen Grafik-Funktionen lassen den Spieler mitten in das Spielgeschehen eintauchen. Durch „Gouraud-Shading" werden bei der Darstellung von Nebel oder Wasser unglaubliche Transparenzeffekte erzielt. „Anti-Aliasing" macht die eckigen Ränder digitaler Bilder runder, indem die Bildpunkte in den Farben der angrenzenden Pixel eingefärbt werden. Im Prinzip also eine Art Weichzeichner, der für fließende, natürliche Bewegungsabläufe sorgt. So könnt Ihr beispielsweise bei SUPER MARIO 64 deutlich sehen, daß auch strukturierte Objekte im Hintergrund nicht flackern, wie das bei den Spielen anderer Konsolen der Fall ist. Durch das sogenannte „Z-Buffering" wird erreicht, daß neue Objekte nicht unvermittelt auf dem Bildschirm auftauchen, sondern sich in flüssiger Bewegung nähern und dabei immer schärfer erkennbar werden. Eben so wie im richtigen Leben. Und genau das ist der springende Punkt: Durch diese und die vielen anderen grafischen Fähigkeiten des Nintendo64 wird Videospielen so real wie nie zuvor. Wirklichkeitsnahe Darstellungen, flüssige Bewegungsabläufe und unbegrenzte spielerische Variationsmöglichkeiten stoßen die Tür auf zu einer neuen Dimension. Videospielen war gestern, heute gibt es das Nintendo64!

PRIMA PERSPEKTIVEN

Die freie Wahl der Perspektive ist ein weiteres Feature, das die Überlegenheit des Nintendo64 gegenüber allen anderen Konsolen dokumentiert. Je nach Vorliebe kann man das Geschehen aus der Vogelperspektive, aus einer schrägen Ansicht oder sogar direkt aus den Augen der agierenden Figur betrachten. Dabei sind stufenlose Verstellungen der Kameraperspektive bei absolut „ruckelfreier" Grafik möglich. Objekte können herangezoomt oder die ganze Spiellandschaft durch das Weitwinkelobjektiv betrachtet werden. Beispielsweise könnt Ihr Euch bei PILOTWINGS 64 Details der Landschaft, über die Ihr sanft hinwegschwebt, genauer anschauen oder als Super-Mario die Dinge von allen Seiten betrachten.

FANTASTISCHE FARBEN

Nie war der Satz „Die bunte Welt der Videospiele“ so zutreffend wie für das Nintendo⁶⁴. Die Farbenpracht ist in Worten kaum zu beschreiben. Aber vielleicht gibt Euch die Zahl 2 Millionen einen kleinen Hinweis darauf, was die Superkonsole leisten kann. Es sind tatsächlich 2 Millionen verschiedene Farben darstellbar. Zum Vergleich: Das Super Nintendo, bekannt für seine ansprechend bunte Farbenwelt, verfügt in seiner Farbpalette „nur“ über 32.768 Farben. Diese Zahlen sprechen eindeutig für sich. Doch nur wer in eines der neuen Games hineinschaut, erhält einen echten Eindruck von der unglaublich farbenfrohen Welt des Nintendo⁶⁴.

REVOLUTIONÄRE RECHENLEISTUNG

Mit dem Nintendo⁶⁴ hält bei den Spielefans Spitzentechnologie Einzug, in deren Genuß bislang nur große Unternehmen, wissenschaftliche Einrichtungen oder Filmstudios in Hollywood kamen. Herzstück der Konsole ist ein 64-Bit MIPS RISC Prozessor, der mit einer Taktfrequenz von 93,75 Mhz arbeitet. Damit ist Nintendos High-Tech-Konsole sechsmal (!) schneller als die bisherigen 32-Bit-Konsolen. Der Zentralrechner wird unterstützt von einem Silicon Graphics Co-Prozessor, der für Grafik und Sound verantwortlich zeichnet. Filmfans denken bei dem Namen Silicon Graphics sofort an Kassenschlager wie „Jurassic Park“ oder „Terminator“. Die völlig lebensechte Animation der am Computer entstandenen Figuren haucht jetzt auch den Videospielhelden auf dem Nintendo⁶⁴ Leben ein. Die Zusammenarbeit der beiden Chips in der 64-Bit-Architektur und dem 4,5 Megabyte großen Rambus-Speicher ermöglicht die unzähligen Spezialeffekte, die wir zum Teil ja schon beschrieben haben.

DIE DRITTE DIMENSION

Super Mario 64 ist das erste 3D-Videospielabenteuer, das diesen Namen auch verdient. Mario kann fliegen, rennen, schleichen, schlittern, springen, klettern, schwimmen, tauchen, Saltos schlagen, auf den Händen laufen – und noch viel mehr. All das kann er eben nicht nur von links nach rechts oder von oben nach unten, sondern in jede gewünschte Richtung und in die ganze Tiefe des dreidimensionalen Raums hinein. Einen Hintergrund im herkömmlichen Sinne gibt es bei Super Mario 64 nicht mehr. Ihr könnt überall hinlaufen, auf jede Mauer und jeden Baum klettern und dort Eure kleinen Kunststücke ausprobieren. Das Nintendo⁶⁴ öffnet den Weg in die dritte Dimension.

SAGENHAFTE SOFTWARE

Natürlich kann eine neue Konsole immer nur so gut sein, wie die dafür zu Verfügung stehende Software. Doch auch auf diesem Gebiet müssen sich Nintendo-Fans keine Sorgen machen. Die ersten drei Spiele Super Mario 64, Pilotwings 64 und Wave Race 64 lassen keinen Wunsch offen. Auf ganz unterschiedliche Weise demonstrieren sie eindrucksvoll das Leistungspotential des Nintendo⁶⁴. Doch damit noch lange nicht genug. Das „Dream Team“ der Programmierfirmen ist vom Allerfeinsten. Acclaim, Williams, Konami, Taito, Rare, Electronic Arts, Enix, Kemco, Titus, Capcom, Paradigm – dies sind nur einige Namen. Bei diesen Entwicklern wird mit Hochdruck an der Umsetzung neuer Ideen für das Nintendo⁶⁴ gearbeitet. Es ist damit zu rechnen, daß Ende 1997 bereits mehr als 100 Spiele für die neue Konsole auf dem Markt sind. Die Entwickler sind hellauf begeistert von den ungeahnten Möglichkeiten, die ihnen das Nintendo⁶⁴ bietet. Spezielle Effekte, die bis vor kurzem noch unrealisierbar erschienen, sind auf einmal im Bereich des Möglichen. Laßt Euch überraschen, in den geheimen Labors der Entwickler herrscht kreative Aufbruchsstimmung!

ZAHLREICHES ZUBEHÖR

Zunächst ist zu diesem Punkt zu sagen, daß das Nintendo⁶⁴ über vier Controllerbuchsen verfügt. Ein enormer Vorteil, erspart Ihr Euch damit doch die Anschaffung eines Vier-Spieler-Adapters, wie er bei anderen Konsolen für den Spielspaß zu viert benötigt wird. Die Controller gibt es in den Farben grün, rot, gelb, blau, hellgrau und schwarz. Für jeden Geschmack wird sich also mit Sicherheit ein passender Controller finden lassen. Das Controller Memory Pack wird in den Controller gesteckt, um damit gespeicherte Daten übertragen zu können. Ihr könnt Euch also beispielsweise bei Eurem Lieblingssportspiel Euer persönliches „Dream Team“ zusammenstellen und dann bei einem Freund gegen dessen bestes Team antreten. Dazu müßt Ihr nur das handliche kleine Controller Memory Pack dabeihaben.

Unter dem Arbeitstitel 64DD wird momentan auch ein Diskettenlaufwerk für das Nintendo⁶⁴ fertiggestellt. Mit einer Speicherkapazität von 64 Megabytes kann sich die Diskette durchaus sehen lassen. Gegenüber der CD ROM bietet sie den klaren Vorteil, daß sie sowohl beschrieben, als auch gelesen werden kann und um ein Vielfaches schneller ist. Spricht für sich, oder?

HEUTE SCHON AN MORGEN DENKEN...

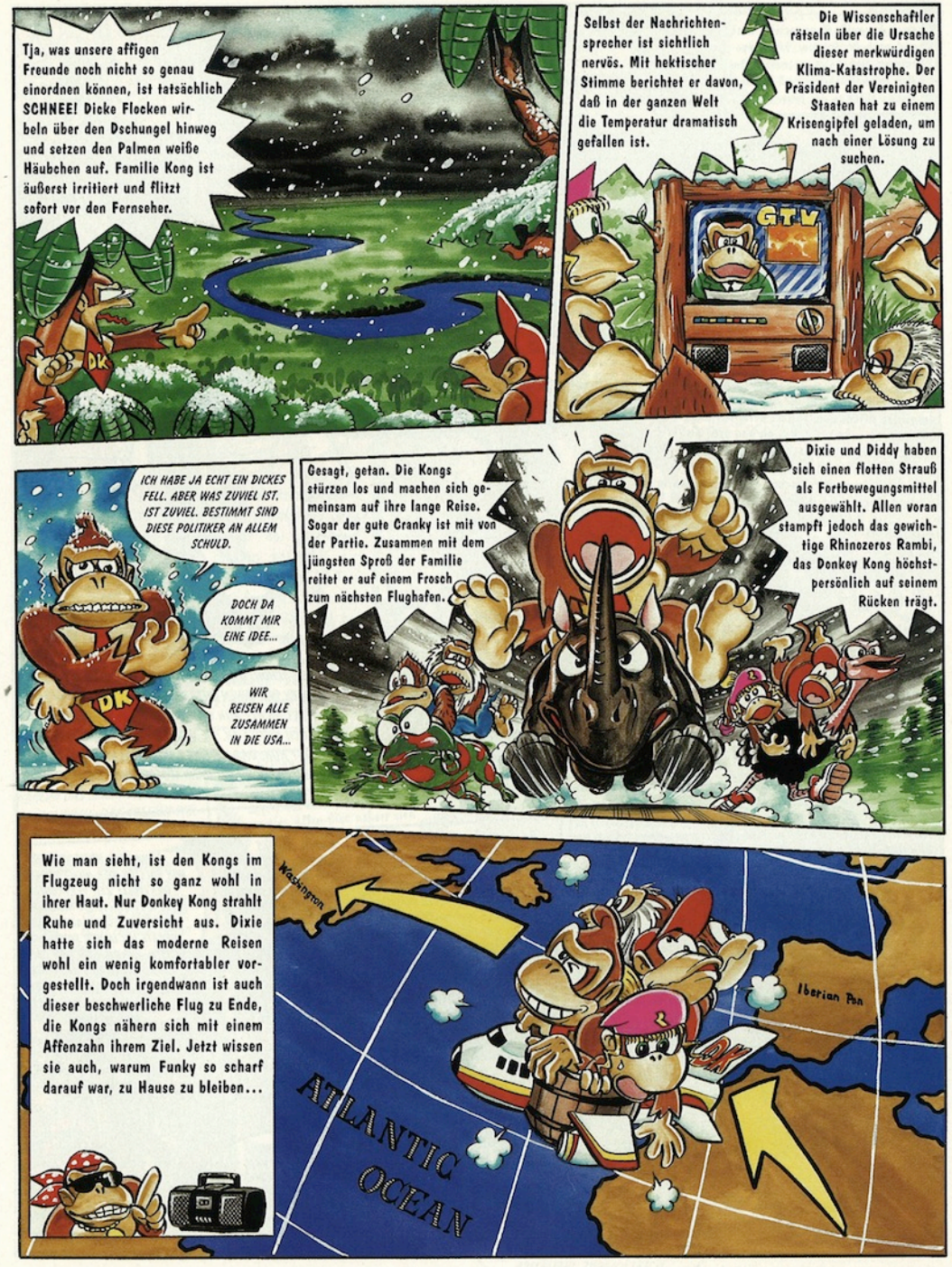
Das Nintendo⁶⁴ beweist, wie schnell die Technik der Konkurrenz, die gestern noch aktuell schien, heute schon ziemlich alt aussehen kann. Doch die Entwickler der einzigen Konsole, die zu Recht den Namen „Next Generation“ trägt, haben weit in die Zukunft hinein geschaut. Shigeru Miyamoto, der geistige Vater Marios, ist der Ansicht, daß Super Mario 64 höchstens 60 Prozent des Potentials des Nintendo⁶⁴ nutzt. In diesem Bereich ist also noch ein großer Spielraum, der den Softwareentwicklern alle Möglichkeiten läßt, auch in den kommenden Jahren ihre bahnbrechenden Ideen umzusetzen.

Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Dabei spielt auch das Diskettenlaufwerk 64DD eine große Rolle. Es soll im November in Japan vorgestellt werden. Es erlaubt den Videospielern erstmals, Daten in die Software einzugeben. Das Magazin Maniac schreibt dazu in seiner Ausgabe 8/96: „64DD bietet einzigartige Spielmöglichkeiten und ein Gateway für Online-Gaming. 64DD hat ein unglaubliches Potential und könnte eines der besten Zubehöre werden, die es je für ein System gegeben hat.“

Die virtuelle Welt des Nintendo⁶⁴ bietet also ganz sicher noch auf Jahre hinaus genug Raum für Überraschungen, Sensationen, Spannung und Abenteuer. Denn eines hat Nintendo in den vielen Jahren nicht vergessen: Was für die Spieler zählt, ist einzig und alleine nur der ungetrübte Spielspaß. Zahlen und Fakten sind im Endeffekt nur Schall und Rauch.

AM 1. MÄRZ 1997 KANN DER SPASS BEGINNEN!

DONKEY KONG IN:
BANANA DAY 24
EINEN WUNDERSCHÖNEN GUTEN MORGEN! HIER SPRICHT EUER AUTOMATISCHER PAPAGEIEN-WECKDIENST! ES IST GENAU SIEBEN UHR UND DIE SONNE GEHT GERADE ÜBER DEM DSCHUNGEL AUF! LOS, IHR FAULPELZE, DER TAG HAT BEGONNEN! HIER SPRICHT EUER KUMPEL SQUAWKS! RUNTER VON DEN PALMEN UND RAN AN DIE ARBEIT! WIE IMMER GIBT'S AUCH HEUTE EINEN KLEINEN WITZ ZUM AUFWACHEN! GEHT EIN MANN ZUM ARZT...
OH MANN. DIESER DUMPFE PAPAGEI BRINGT MICH NOCH ZUR VERZWEIFLUNG. JEDEN MORGEN DASSELBE GEQUASSEL! IMMER DER GLEICHE WITZ! EINMAL NUR IN RUHE AUSSCHLAFEN KÖNNEN!
HEY LEUTE! DA FALLEN MIR DOCH GLATT DIE AUGEN AUS DEM KOPF! WISST IHR ÜBERHAUPT, WELCHER TAG HEUTE IST?
EIN TAG WIE JEDER ANDERE AUCH. DIE SONNE SCHEINT, DIE PAPAGEIEN PLAPPERN VON DEN BÄUMEN UND KIDDY HAT HEUTE NACHT WIEDER IN DIE WINDELN GEMACHT. UND IN DEN DSCHUNGEL-NEWS STEHT AUCH NICHTS NEUES.
NA, IHR SEID MIR ABER EIN PAAR SCHNARCHSÄCKE! DIDDY HAT RECHT. HEUTE IST EIN GANZ BESONDERER TAG. ICH MUSS ES WISSEN. SCHLIESSLICH HABE ICH DEN 100JÄHRIGEN KALENDER ERFUNDEN. DAMALS WAR ICH NOCH JUNG UND WILD!
DER 24. DEZEMBER! HEUTE IST WEIHNACHTEN! BAHN FREI FÜR DIDDY! WO SIND MEINE GESCHENKE?
UIIIIH! WEIHNACHTEN! ICH BIN SCHRECKLICH AUFGEREGT. DARAN HATTE ICH JA ÜBERHAUPT NICHT GEDACHT. DANN SOLLTEN WIR UNS ABER BEEILEN UND EINE SCHICKE CHRISTMAS-PARTY AUF DIE BEINE STELLEN.
DEC 24
DEC 3
BRRRR! AUF EINMAL WIRD MIR SO KALT. OB MIR DIE FRÜHSTÜCKSBANANEN NICHT BEKOMMEN SIND? ICH HABE RICHTIGEN SCHÜTTELFROST. ICH GLAUBE, ICH HABE IN MEINEM GANZEN LEBEN NOCH NIE SO GEFROREN.
IST DOCH EGAL! KIDDY WILL JETZT WEIHNACHTEN FEIERN! LASST UNS DIE PALMEN SCHMÜCKEN!
JETZT MAL IMMER MIT DER RUHE! HIER GESCHEHEN TATSÄCHLICH MERKWÜRDIGE DINGE. SEHT IHR DIESE WEISSEN DINGER. DIE VOM HIMMEL FALLEN? WAS KANN DENN DAS NUR SEIN? ES FÜHLT SICH IRGENDWIE SO KALT AN. AUF MEINE ALTEN TAGE ERLEBE ICH SELTSAME GESCHICHTEN.
?


Tja, was unsere affigen Freunde noch nicht so genau einordnen können, ist tatsächlich SCHNEE! Dicke Flocken wirbeln über den Dschungel hinweg und setzen den Palmen weiße Häubchen auf. Familie Kong ist äußerst irritiert und flitzt sofort vor den Fernseher.
Selbst der Nachrichtensprecher ist sichtlich nervös. Mit hektischer Stimme berichtet er davon, daß in der ganzen Welt die Temperatur dramatisch gefallen ist.
Die Wissenschaftler rätseln über die Ursache dieser merkwürdigen Klima-Katastrophe. Der Präsident der Vereinigten Staaten hat zu einem Krisengipfel geladen, um nach einer Lösung zu suchen.
GTV
ICH HABE JA ECHT EIN DICKES FELL. ABER WAS ZUVIEL IST, IST ZUVIEL. BESTIMMT SIND DIESE POLITIKER AN ALLEM SCHULD.
DOCH DA KOMMT MIR EINE IDEE...
WIR REISEN ALLE ZUSAMMEN IN DIE USA...
Gesagt, getan. Die Kongs stürzen los und machen sich gemeinsam auf ihre lange Reise. Sogar der gute Cranky ist mit von der Partie. Zusammen mit dem jüngsten Sproß der Familie reitet er auf einem Frosch zum nächsten Flughafen.
Dixie und Diddy haben sich einen flotten Strauß als Fortbewegungsmittel ausgewählt. Allen voran stampft jedoch das gewichtige Rhinozeros Rambi, das Donkey Kong höchstpersönlich auf seinem Rücken trägt.
Wie man sieht, ist den Kongs im Flugzeug nicht so ganz wohl in ihrer Haut. Nur Donkey Kong strahlt Ruhe und Zuversicht aus. Dixie hatte sich das moderne Reisen wohl ein wenig komfortabler vorgestellt. Doch irgendwann ist auch dieser beschwerliche Flug zu Ende, die Kongs nähern sich mit einem Affenzahn ihrem Ziel. Jetzt wissen sie auch, warum Funky so scharf darauf war, zu Hause zu bleiben...
Washington
Iberian Pen
ATLANTIC OCEAN

Auch das weiße Haus versinkt nach und nach im Schnee. Die Temperaturen sinken immer weiter. Im Kaminzimmer rücken zwei einsame Herren näher an das Feuer heran...

BIBBER. HERR PRÄSIDENT. WIR MÜSSEN ETWAS UNTERNEHMEN. ZITTER. WENN ES NICHT BALD WIEDER WÄRMER WIRD, BEKOMME ICH ÄRGER MIT HANNELORE. FRÖSTEL. SIE HAT EINEN KARIBIK-URLAUB GEBUCHT UND WILL SICHER NICHT IN SKIKLAMOTTEN HERUMLAUFEN.
ICH GLAUBE, WIR KÖNNEN MIT DER WAHRHEIT NICHT HERAUSRÜCKEN. DIE LEUTE WÜRDEN UNS FÜR VERRÜCKT ERKLÄREN!

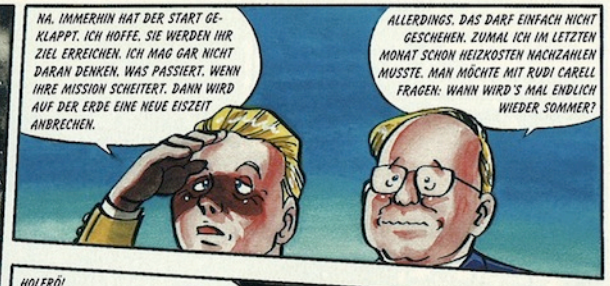
Mit einem Schlag geht die Tür auf und die versammelte Affenbande poltert herein. Donkey läßt seine ganze angestaute Wut ab und sagt den erstaunten Herren, was Sache ist. Die sind zunächst etwas überrascht und krampfhaft bemüht, nach einer geeigneten Ausrede zu suchen. Doch ein Blick in Donkeys Augen sagt ihnen, daß es jetzt besser ist, die Wahrheit zu sagen.
SCH-SCHÖN. D-DA-DASS S-SIE U-UNS B-BE-BESUCHEN. DÜRFEN WIR IHNEN VIELLEICHT ETWAS TEE UND GEBÄCK ANBIETEN? NICHT? NUN GUT. DARF ES EIN BANANEN-SHAKE SEIN? AUCH NICHT? AH. SIE WOLLEN WISSEN, WAS HIER VOR SICH GEHT? NUN, DAS IST EINE LANGE GESCHICHTE. O.K. O.K.. IST JA SCHON GUT. DANN WOLLEN WIR MAL LOSLEGEN.

EIN RAUMSCHIFF HAT UNSEREN PLANETEN INS SCHLEPPTAU GENOMMEN UND ZIEHT IHN IMMER WEITER VON DER SONNE WEG. DESHALB WIRD ES AUF DER ERDE STUNDE UM STUNDE IMMER KÄLTER. UND DAS ALLERSCHLIMMSTE IST, WIR SIND ABSOLUT MACHTLOS. WIR KÖNNEN NICHTS DAGEGEN TUN.
EIN RAUMSCHIFF??? DIE ERDE IM SCHLEPPTAU??? DAS DARF DOCH NICHT WAHR SEIN! WIR WERDEN ALLE JÄMMERLICH ERFRIEREN. NICHT EINE BANANE WIRD MEHR REIFEN!
Donkey Kong ist sichtlich entsetzt. Damit hatte er nun wirklich nicht gerechnet. Für einen Moment ist er sprachlos. Doch zum Glück hat Cranky Kong eine nette Idee...

NA, DA WIRD DER ALTE CRANKY WOHL DIE SACHE IN DIE HAND NEHMEN MÜSSEN. KINDER. DES RÄTSELS LÖSUNG IST GANZ EINFACH. WIR MÜSSEN MIT DIESEN AUSSERIRDISCHEN VERHANDELN. ES WIRD ZEIT, DASS DIE SONNE WIEDER AUF DIE GUTE ALTE ERDE SCHEINT UND DER SCHNEE ENDLICH SCHMILZT. MEINE HERREN. KÖNNEN SIE UNS EIN RAUMSCHIFF ZUR VERFÜGUNG STELLEN?

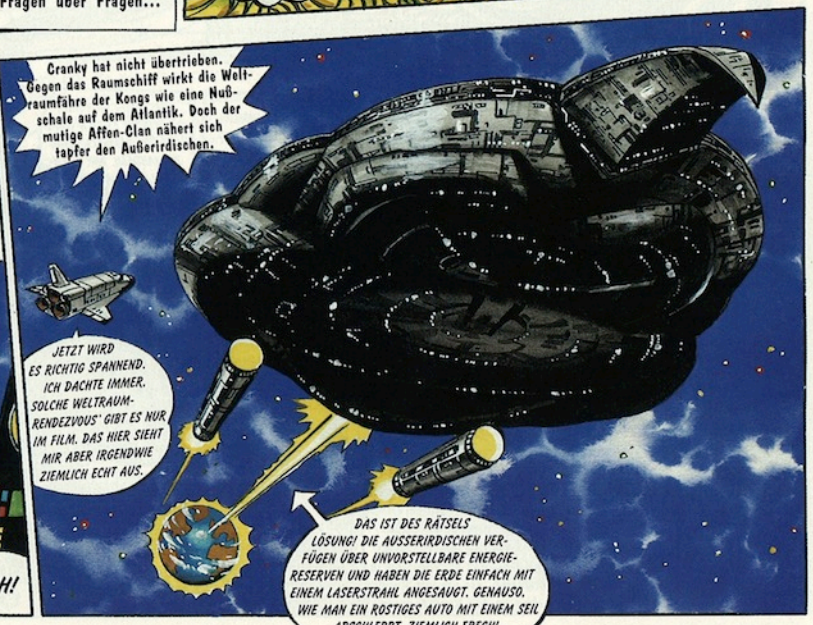
HMMMM. JA. DAS KÖNNTE KLAPPEN. WIR HABEN IN CAPE CANAVERAL GERADE EIN SPACE SHUTTLE HERUMSTEHEN, DAS NICHT GEBRAUCHT WIRD.
DANN ABER NICHTS WIE LOS. WIR SOLLTEN HIER NICHT UNSERE WERTVOLLE ZEIT VERTRÖDELN. DIESE AFFENKÄLTE IST NICHT GUT FÜR MEIN RHEUMA. AUSSERDEM WOLLTE ICH IMMER SCHON MAL WISSEN, WIE DIE ERDE VON OBEN AUSSIEHT. DAS ABENTEUER KANN BEGINNEN!
FLÜSTER... NAJA. EINEN VERSUCH IST ES AUF ALLE FÄLLE WERT. VIELLEICHT ENTDECKEN DIE AFFCHEN JA IRGENDWO IM WELTRAUM EINE PFÄLZER SAUMAGEN-KOLONIE. RÄUSPER... ALSO GUT, LIEBE KONGS! RETTET DIESEN, UNSEREN PLANETEN!

HILFE! ICH WILL NACH HAUSE!
Leider zu spät, liebe Dixie. Die Reise des Space Shuttle ist nicht mehr aufzuhalten. Der Schub der Antriebsraketen befördert sie unaufhörlich in die Tiefen des Alls. Werden die Kongs ihr Ziel erreichen? Können sie Kontakt zu den Außerirdischen aufnehmen? Fragen über Fragen...


NA, IMMERHIN HAT DER START GEKLAPPT. ICH HOFFE, SIE WERDEN IHR ZIEL ERREICHEN. ICH MAG GAR NICHT DARAN DENKEN. WAS PASSIERT, WENN IHRE MISSION SCHEITERT. DANN WIRD AUF DER ERDE EINE NEUE EISZEIT ANBRECHEN.
ALLERDINGS. DAS DARF EINFACH NICHT GESCHEHEN. ZUMAL ICH IM LETZTEN MONAT SCHON HEIZKOSTEN NACHZAHLEN MUSSTE. MAN MÖCHTE MIT RUDI CARELL FRAGEN: WANN WIRD'S MAL ENDLICH WIEDER SOMMER?

HOLERÖ! DAS IST DIE MACHT! IM WELTRAUM HERUMSCHWEBEN UND EINE BANANE NACH DER ANDEREN FUTTERN. DIE HABEN DEN KAHN ORDENTLICH BELADEN.
HOFFENTLICH HÄLT CRANKY UNS AUF KURS. SEINE AUGEN SIND JA AUCH NICHT MEHR DIE BESTEN. NICHT, DASS WIR AM ENDE IN EINER FALSCHEN GALAXIE LANDEN.
NA, DONKEY IST ABER LOCKER DRAUF. ICH DAGEGEN WÄRE LIEBER IM DSCHUNGEL UNTERWEGS UND WÜRDE DEN EINEN ODER ANDEREN KREM VERMÖBELN.
JA, ICH HABE AUCH HEIMWEH. FUNKY MACHT SICH EINEN FAULEN LENZ UND WIR DÜSEN HIER IM SPACE SHUTTLE DURCH DAS ALL..

HEY, SCHAUT MAL DA! WIR NÄHERN UNS EINEM UNBEKANNTEN FLUGOBJEKT. DAS SOLLTEN WIR UNS AUS DER NÄHE ANSCHAUEN.
DAS HAUT DEN STÄRKSTEN AFFEN VON DER PALME. DIESES RAUMSCHIFF IST NICHT NUR GROSS. ES IST EINFACH RIESIG!
UIIIIH!


Cranky hat nicht übertrieben. Gegen das Raumschiff wirkt die Weltraumfähre der Kongs wie eine Nußschale auf dem Atlantik. Doch der mutige Affen-Clan nähert sich tapfer den Außerirdischen.
JETZT WIRD ES RICHTIG SPANNEND. ICH DACHTE IMMER, SOLCHE WELTRAUM-RENDEZVOUS' GIBT ES NUR IM FILM. DAS HIER SIEHT MIR ABER IRGENDWIE ZIEMLICH ECHT AUS.
DAS IST DES RÄTSELS LÖSUNG! DIE AUSSERIRDISCHEN VERFÜGEN ÜBER UNVORSTELLBARE ENERGIE-RESERVEN UND HABEN DIE ERDE EINFACH MIT EINEM LASERSTRAHL ANGESAUGT. GENAUSO, WIE MAN EIN ROSTIGES AUTO MIT EINEM SEIL ABSCHLEPPT. ZIEMLICH FRECH!

JETZT WERDEN WIR DEN HERRSCHAFTEN ABER WAS ERZÄHLEN! SO KANN MAN MIT UNS DOCH NICHT UMSPRINGEN! DIE SOLLEN UNS MAL RICHTIG KENNENLERNEN. CRANKY, BEAMEN!

APROPOS KENNENLERNEN. ICH WÜRDE SIE LIEBER NICHT KENNENLERNEN. BESTIMMT SIND ES HÄSSLICHE KREATUREN, DIE DAS LEBEN AUF DER ERDE VERNICHTEN WOLLEN. SEUFZ... WENN DAS BLOSS GUTGEHT...

Doch Donkey Kong ist zu allem entschlossen. Er fühlt sich stark wie nie zuvor und trommelt wild auf seine Brust.

Doch auch er ahnt nicht, was ihn in der nächsten Sekunde erwartet. Eine Begegnung der besonderen Art steht kurz bevor...

HUCH! HALLO! SEID GEGRÜSST, IHR WINZLINGE. WILLKOMMEN AN BORD UNSERES RAUMSCHIFFS. WIR HATTEN LANGE KEINEN BESUCH MEHR HIER OBEN.

DOCH VERRATET SCHNELL, WAS UNS DIE EHRE VERSCHAFFT. KÖNNEN WIR EUCH IRGENDWIE HELFEN? GIBT'S EIN PROBLEM?

Damit hatten Dixie, Donkey und Diddy nun wirklich nicht gerechnet. Diese Wesen machten keinen besonders feindseligen Eindruck. Allerdings waren sie unglaublich groß. Doch irgendwie sahen sie den Kongs ein wenig ähnlich, findet Ihr nicht auch?

PROBLEM??? IHR FRAGT, OB WIR EIN PROBLEM HABEN??? IHR SEID MIR LUSTIG. WIR FRIEREN UNS AUF DER ERDE DEN HINTERN AB, WEIL IHR SIE IMMER WEITER VON DER SONNE WEGSCHLEPPT. DIE GANZE WELT VERSINKT IN EIS UND SCHNEE.

JA, DAS IST ZIEMLICH GEMEIN VON EUCH. UND DAS AUCH NOCH ZUR WEIHNACHTSZEIT. WIR WOLLEN NICHT FRIEREN!

Nachdem die Kongs den ersten Schreck überwunden haben, legen sie tüchtig los. Die ganze angestaute Wut entlädt sich in den Vorwürfen, die sie den Außerirdischen an den Kopf donnern.

WARUM WOLLT IHR DIE ERDE ENTFÜHREN? SOLLEN WIR ALLE EURE SKLAVEN WERDEN? WOLLT IHR DAS GESAMTE UNIVERSUM BEHERRSCHEN? IST DAS SO EINE ART FELDZUG? WAS HABT IHR VOR?

WAS? WIE? WO? NUN, DA SCHEINT ES SICH WOHL UM EINE VERWECHSLUNG ZU HANDELN. WIR DACHTEN, WIR HÄTTEN 'NE RIESIGE KOKOSNUSS IM SCHLEPPTAU.

WISST IHR, BEI UNS FAHREN SIE VOLL AUF KOKOSNÜSSE AB. WIR HABEN UNS MÄCHTIG ÜBER DIESES PRACHTEXEMPLAR GEFREUT. ABER DA MÜSSEN WIR UNS WOHL EIN WENIG GEIRRT HABEN.

Unglaublich! Die Erde mit einer Kokosnuß zu verwechseln!

WIR HABEN 'NE TOLLE IDEE! WIR BEAMEN EUCH TONNENWEISE BANANEN RÜBER! DIE SCHMECKEN NOCH VIEL BESSER ALS KOKOSNÜSSE. DAMIT SEID IHR AUF EUREM HEIMATPLANETEN DIE HELDEN! PROBIERT MAL EINE!

ABGEMACHT. UND WIR BRINGEN EUREN PLANETEN DAFÜR SOFORT AN SEINEN URSPRÜNGLICHEN PLATZ ZURÜCK. SEID UNS NICHT BÖSE! BEIM NÄCHSTEN MAL SCHAUEN WIR BESSER HIN.

Zwei Außerirdische im Bananenrausch! Dieses Geschmackserlebnis haut sie vollkommen aus den Socken. Die Begeisterung kennt keine Grenzen.

Freudestrahlend machen sich die außerirdischen Bananenfans auf den Heimweg. Sie können es kaum erwarten, ihren Landsleuten die gelben Superfrüchte zu präsentieren. Vergessen ist die Lust auf Kokosnüsse.

VOLLE KRAFT VORAUS! AB NACH HAUSE!

CRANKY, BRING UNS ZURÜCK AUF DIE ERDE. UNSERE MISSION IST BEENDET. AB IN DEN DSCHUNGEL!

IST JA SCHON GUT. HABEN WIR DOCH GERN GEMACHT. MELDET EUCH, WENN ES WIEDER EINMAL PROBLEME GEBEN SOLLTE.

Auf der Erde erwartet die Kongs ein triumphaler Empfang. Natürlich können die beiden Politiker es nicht lassen, sich im Blitzlichtgewitter mit den Rettern der Menschheit zu zeigen.

Alle sind happy, nur Dixie ist leicht genervt. Denn ihrem Diddy scheint diese Art der Begrüßung durchaus zu gefallen. Cranky hat da schon ein paar Probleme mehr, sich seine Zuneigungsbekundungen zu ergattern. Aus dem All naht die nächste Überraschung...

DA IST JA DIE GUTE ALTE MUTTER ERDE. ICH DACHTE SCHON, SIE HÄTTE SICH IN LUFT AUFGELÖST. KOMISCHE GESCHICHTE...

VOM HIMMEL HOCH, DA KOMM ICH HER. ICH KANN EUCH SAGEN, ES WEIHNACHTET SEHR. DARUM, LIEBE AFFEN, GEBT FEIN ACHT. ICH HAB' EUCH ETWAS MITGEBRACHT.

Die Kongs feiern ein wahres Freudenfest im heißgeliebten Dschungel. Es erinnert ein wenig an die Schlußszene der lustigen Comics aus dem fernen Gallien. Nur Wrinkly und Cranky haben eine kleine Auseinandersetzung. Wahrscheinlich hat Wrinkly die Ankunft der Helden im Fernsehen mitverfolgt...

FROHE WEIHNACHTEN, DIDDY! ICH BIN SO FROH, WIEDER ZU HAUSE ZU SEIN. UND ES IST ÜBERHAUPT NICHT MEHR KALT. SIEHST DU DIE STERNE LEUCHTEN? SIE LEUCHTEN NUR FÜR UNS. DU UND ICH, DIDDY. WIR ZWEI...

DONKEY KONG COUNTRY 3
DIXIE KONG'S Double Trouble!

Wenn der Weihnachtsmann uns wohlgesonnen ist, dann wird es den Programmierern von Rare auch in diesem Jahr wieder pünktlich zum Fest der Liebe gelingen, uns mit einer neuen Episode aus der Donkey Kong Country-Reihe zu beglücken. Der dritte Teil hat es wirklich in sich. Und nachdem wir Euch im letzten Heft ja bereits die Grundzüge des neuen Jump'n Runs vorgestellt haben, wollen wir jetzt die ersten Level ein wenig genauer unter die Lupe nehmen. Begleitet Dixie und ihren süßen Cousin Kiddy auf den ersten Schritten ihres Abenteuers. Der Weg zum Ziel ist lang und beschwerlich... (mp)

Eine affige Geschichte...

...nimmt ihren Lauf, als Dixie eines morgens aufwacht und zu ihrem Entsetzen feststellen muß, daß ihr Freund Diddy nicht in der Nähe ist. Allerdings hat er ihr eine kurze Notiz hinterlassen, in der zu lesen ist, daß er zusammen mit Donkey Kong eine kleine Expedition unternehmen will. Da er sich jedoch auch in den kommenden Tagen nicht blicken läßt, beschließt Dixie, sich auf die Suche zu machen. Sie spürt, daß die miesen Kremlinge ihre Hände im Spiel haben. Vor Wut stellen sich ihre Nackenhaare auf. Ihr erster Weg führt sie zu Wrinkly. Die liebenswerte Affendame war es leid, sich immer mit ungezogenen Affenkindern in der Kong-Schule herumschlagen zu müssen und hat sich aus diesem Grund zur Ruhe gesetzt. Leider hat auch sie keinen blassen Schimmer, wo Diddy und Donkey abgeblieben sein könnten. Doch immerhin hat sie den guten Tip für Dixie parat, die Augen nach den Bananenvögeln offen zu halten. Doch Dixie steht der Sinn momentan nicht nach irgendwelchen Bananenvögeln. Sie will nur wissen, wie es ihrem Freund Diddy geht. Also flitzt sie weiter zu Funkys Bootsverleih. Dort lernt sie Kiddy kennen, der ihr auf Anhieb einen sympathischen Eindruck macht. Und da zwei Affen stärker sind als einer, nimmt sie ihn kurzerhand mit auf die Reise.

Das große Abenteuer kann beginnen.

GESTATTEN, GEBRÜDER BÄR!

Auf Eurer langen Reise werdet Ihr nicht weniger als dreizehn dieser (mehr oder weniger) freundlichen Gesellen treffen. Sie haben nicht nur den einen oder anderen wertvollen Tip parat, nein, auch mit interessanten Gegenständen oder Tauschangeboten ebnen sie Euch den Weg zu Diddy und Donkey Kong. Gleich zu Beginn des Spiels könnt Ihr Euch in Bazaars Laden ein wenig näher umschauen. Er hat tolle Sachen im Angebot. So bietet er Euch eine wunderschöne Muschel oder einen Spiegel an, der früher einmal Crankys Großvater gehörte. Doch bevor Ihr diese nette Shopping-Gelegenheit nutzen könnt, müßt Ihr Euch zuerst einmal ein paar Bärenmünzen verdienen. Denn bei aller Liebe, ohne Moos ist auch bei den Bären nix los! Der nächste Bär, der Euch begegnet, hört auf den Namen Barnacle. Der ehemalige Muscheltaucher nennt eine einzigartige Muschelsammlung sein Eigentum. Doch ein Exemplar fehlt ihm noch zu seinem Glück. Ob Ihr es für ihn finden könnt? Naja, auf alle Fälle werdet Ihr in diesem Spiel noch hinterlistige, traurige, freche und lustige Bären treffen. Ihr werdet die Gebrüder Bär, die verstreut über die ganze Insel leben, sicher schnell in Euer Herz schließen.

AUF DER SUCHE NACH DIDDY HILFT NUR KIDDY!

Sicher kennt Ihr die charmante Affendame Dixie mitsamt ihren bezaubernden Fähigkeiten noch aus dem letzten Teil der Donkey Kong Country-Serie. Deshalb stellen wir Euch heute ihren neuen, nicht weniger charmanten Begleiter vor. Kiddy ist zwar als Baby nicht in den Zaubertrank gefallen, verfügt aber trotz alledem über erstaunliche Kräfte. Keinen Meter weicht er von Dixies Seite. Um seine ausgefeilte Rolltechnik beneidet ihn selbst Donkey Kong. Im Rollen räumt er Gegner aus dem Weg und kann daran anschließend auch ordentliche Sprünge auf's Parkett legen. Fässer trägt er stets vor sich her, sie dienen ihm auf diese Art und Weise als Schutzschild. Wenn Dixie ihn in die Luft wirft und dann an besonderen Stellen auf den Boden krachen läßt, entstehen oft ordentliche Löcher, die versteckte Pfade öffnen können. Als einziger uns bekannter Affe kann Kiddy sogar über's Wasser rollen. Dazu muß er nur an Land seine Rolltechnik anwenden und in dem Moment einen Sprung machen, in dem er die Wasseroberfläche berührt. Ihr solltet die Gegner, die Unterwasser lauern, mal stauen sehen, wenn Kiddy ihnen auf der Nase herumtanzt. Lernt Kiddy kennen, er wird Euch ganz bestimmt gefallen.

© 1996 Nintendo/Game by Rare, Ltd.

ORANGATANGA-SEE

Wenn Ihr Euch bei Funky das Motorboot besorgt habt, ist für Euch der Weg zum idyllischen Orangatanga-See frei. Hier erwarten Euch die ersten Level, in denen Ihr Dixies und vor allem auch Kiddys Fähigkeiten in Angriff und Verteidigung ausprobieren und perfektionieren könnt. Denn macht Euch jetzt schon darauf gefaßt, daß es in den späteren Welten etwas hektischer zugeht... Der Orangatanga-See ist jedoch das ideale Revier, um die wichtigsten Fertigkeiten zu erlernen. Das soll jetzt nicht heißen, daß hier nichts los wäre. Die Gegend ist durchaus abwechslungsreich. Rund um den See (und auch auf der Insel mittendrin) gibt es viel zu sehen und zu erkunden. Dixie und Kiddy bekommen hier sogar schon zum ersten Mal kalte Füße, denn die Ausläufer des mächtigen Berg K3 reichen bis an das Ufer heran.

So idyllisch sieht es rund um den Orangatanga-See aus.

Vögel am Bounty Beach?

Wir haben Euch ja schon in der letzten Ausgabe des Club-Magazins von den mysteriösen Bananenvögeln berichtet. Sie sind in Käfige eingesperrt und warten sehnlichst darauf, von Dixie und Kiddy befreit zu werden. Den ersten dieser seltenen Vögel könnt Ihr in der Höhle am Strand der Bounty Beach finden. Es ist gar nicht schwer, ihm die Freiheit zu schenken. Ihr müßt dazu einfach eine bestimmte Tastenkombination, die auf dem Bildschirm vorgegeben wird, wiederholen. Gelingt Euch dies, dann flattert ein Vögelchen lustig und fidel durch die Lüfte auf und davon. Doch keine Angst, Ihr werdet den befreiten Bananenvogel schon wiedersehen. Vielleicht ist er ja so ganz zufällig zu Wrinkly in die Speicherhöhle geflogen. Schaut am besten dort mal nach. Ihr wollt wissen, was es mit diesen komischen Bananenvögeln eigentlich auf sich hat?
Geduld, Geduld...

Eine gewaltige Explosion macht den Weg zur geheimen Höhle frei.

Geschafft! Über Kiddys Kopf flattert der befreite Bananenvogel.

LEVEL 1-1

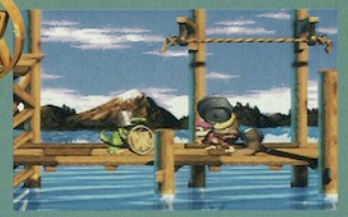
Lago Limbo

Jetzt wird es aber Zeit, daß Ihr endlich loslegen könnt. Dixie und Kiddy können es kaum erwarten, sich in das Abenteuer zu stürzen. Jeder Schritt vorwärts bringt sie Diddys Befreiung ein kleines Stückchen näher. Hier am See läßt sich das Ganze noch recht locker an. Kiddy und Dixie laufen auf den Stegen entlang und futtern munter die Bananen in sich hinein, die überall herumliegen. Teilweise müssen sie sich jedoch schon mächtig anstrengen, um an die heißgeliebten gelben Früchte heranzukommen. Da muß man schon einmal auf ein Dach klettern oder unter Wasser herumpaddeln. Die ersten Widersacher begegnen ihnen in Form von kleinen grauen Ratten, die jedoch mit einem gezielten Sprung problemlos zu erledigen sind. Doch auch die Kremlings lassen nicht lange auf sich warten. Sie verteidigen mit aller Macht die vielen Schätze, die es hier zu entdecken gilt.
Von der DK-Münze bis hin zu Extraleben-Ballons und einigen Bärenmünzen gibt es in diesem Level viel zu holen.
Macht Euch auf die Suche.

LEVEL 1-1

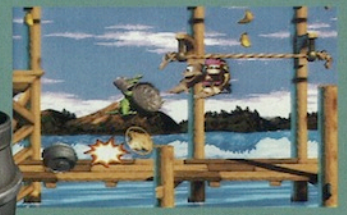
DIE HÜTER DER DK-MÜNZEN

Sicher kennt Ihr die DK-Münzen noch aus DONKEY KONG COUNTRY 2. Da waren sie besonders gut versteckt und oft nur unter größten Mühen zu finden bzw. zu erreichen. Diesmal gestaltet sich das Ganze etwas anders. Ihr müßt Euch die DK-Münzen nämlich erkämpfen. In jedem Level trefft Ihr einen dieser niedlichen grünen Kerle, die sich mit einem Schild verteidigen, auf dem die begehrte Münze prangt. In seiner Nähe steht ein massives Faß aus Eisen. Des Rätsels Lösung liegt auf der Hand! Ihr müßt dem grünen Wicht das Faß um die Ohren hauen, um die DK-Münze einzusacken. Doch das hört sich einfacher an, als es tatsächlich ist. Denn vom Schild des Widersachers prallt das Faß wirkungslos ab. Also solltet Ihr versuchen, ihn von seiner ungeschützten Seite zu treffen. Mit ein wenig Übung sollte das aber zumindest in den ersten Leveln kein größeres Problem darstellen.



Ein direkter Angriff führt nicht zum Erfolg.

Doch gegen ein aus dem Sprung geworfenes Faß...



...ist der grüne Wicht vollkommen machtlos.

EIN BONUSFASS!

Ja ist es denn die Möglichkeit, unter dem hölzernen Steg entdecken Kiddy und Dixie ein verlockendes Bonusfaß. Doch wie kommt man nur an diesen ersten Bonusraum des Spiels heran? Einen Hinweis darauf geben die deutlich sichtbaren Risse in den Holzplanken, die an dieser Stelle wohl etwas brüchig sind. Dixie nimmt kurzentschlossen ihren Cousin Kiddy auf die Schultern und wirft ihn mit ihrer ganzen weiblichen Power hoch in die Luft. Und siehe da, er schlägt genau über dem Bonusfaß ein riesiges Loch in den Steg. Damit ist der Weg in den ersten Bonusraum geebnet. Dixie und Kiddy müssen jetzt in Windeseile 50 Sterne einsammeln, um die erste Bonusmünze auf ihrem Konto verbuchen zu können. Diese Bonusmünzen sind im Spiel von besonderer Bedeutung. Das werdet Ihr spätestens feststellen, wenn Ihr auf den Bären Boomer trefft.

Dixie ächzt unter Kiddys stattlichem Gewicht.

Doch ein gezielter Wurf reißt ein ordentliches Loch in die Planken.

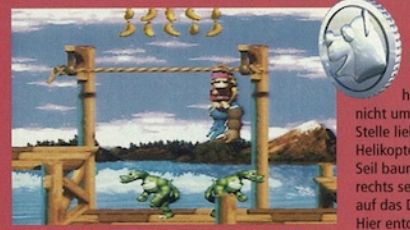
Jetzt kann das fröhliche Sternesammeln beginnen.

DIE ERSTE FAHNE WIRD GEHISST!

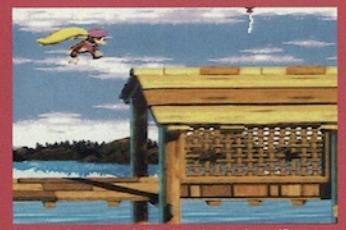
Auch ohne Kiddys Hilfe hißt Dixie stolz die erste Flagge.

Nach jedem erfolgreich beendeten Level setzen Dixie oder Kiddy ein Zeichen ihres Erfolgs. Mit einem Sprung an das Ende der Fahnenschnur hissen sie eine Fahne, die dann stolz im Wind flattert. Wenn Dixie das Level beendet, dann erstrahlt die Fahne in leuchtendem Pink. Blaue Fahnen zeugen von Kiddys Triumph. Und wenn zusätzlich noch ein goldgelbes Fähnchen am Mast flattert, dann habt Ihr die DK-Münze bereits entdeckt. Aber nur keine Hektik! Bevor Ihr das erste Level Lago Limbo beendet, solltet Ihr noch einen kurzen Blick nach rechts werfen. Dort kann man nämlich noch einige leckere Bananen abstauben. Wer zu schnell die Fahne hißt, den bestraft das Leben!

Ein paar Tips am Rande...



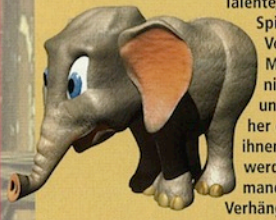
Um die beiden grünen Gesellen muß sich Dixie nicht kümmern.



Der rote Extraleben-Ballon liegt bereits in greifbarer Nähe.

Kurz vor dem Sternenfaß, das Euch als Zwischenspeicher dient, laufen zwei Kremlings unter einem Seil aufgeregt hin und her. Kümmert Euch nicht um sie, sondern erprobt an dieser Stelle lieber Dixies berühmten Helikopterschwung und laßt die am Seil baumelnde Dixie ein Stück nach rechts segeln. So gelangt sie nämlich auf das Dach eines Bootshäuschens. Hier entdeckt sie, was von unten nicht zu sehen war. Fröhlich schwebt ein knallroter Ballon in der Luft, der ein wertvolles Extraleben beschert. Zu allem Überfluß sind links und rechts des Ballons noch zwei der silbernen Bärenmünzen versteckt, auf die die Gebrüder Bär so scharf sind. Ihr seht, dieser Ausflug auf's Dach lohnt sich! An anderer Stelle wartet in diesem Level sogar noch ein blauer Ballon auf seinen neuen Besitzer. Und Ihr wißt ja, blaue Ballons schreiben Eurem Konto nicht weniger als drei Extraleben gut. Mehr wird an dieser Stelle aber nicht verraten. Macht Euch auf die Suche! Ach ja, einen zweiten Bonusraum gibt es im ersten Level auch noch zu entdecken. Das Bonusfaß ist unterhalb des Stegs plaziert, Dixie und Kiddy müssen sich ihm also schwimmenderweise nähern. In diesem Bonuslevel müßt Ihr in der vorgegebenen Zeit 15 grüne Bananen, die jeweils nur für kurze Zeit aufblinken, einsammeln. Viel Vergnügen bei der Jagd nach den grünen Bananen!

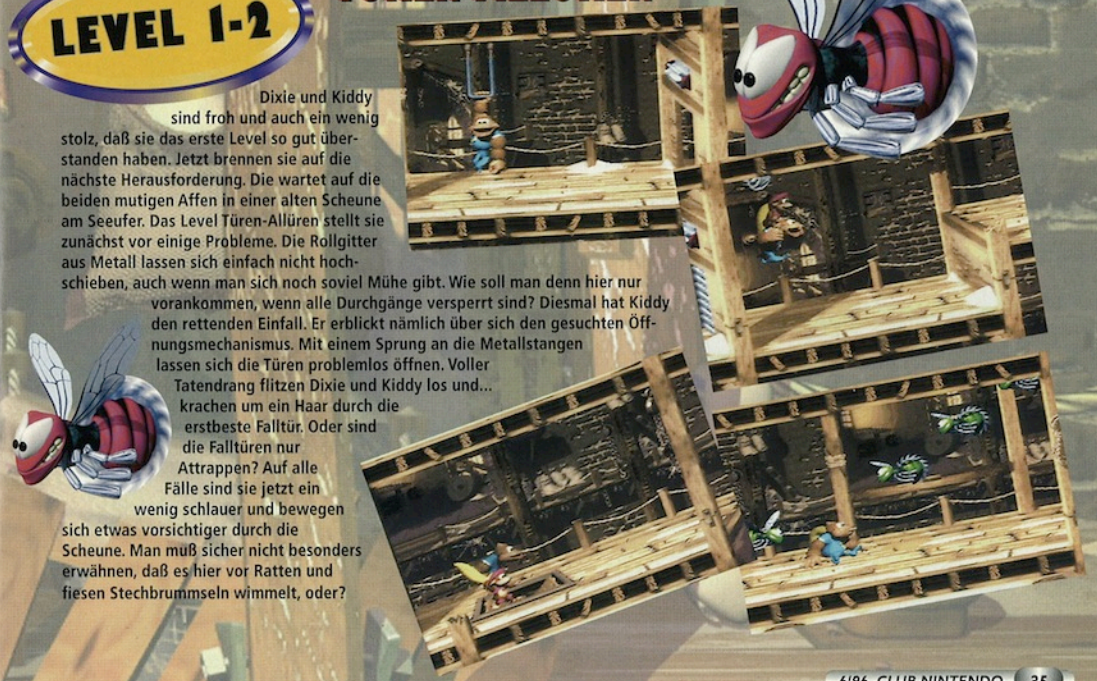
ELLIE, DIE NETTE ELEFANTENDAME



Gleich im ersten Level trefft Ihr eine neue Bekannte, die den beiden Kongs mit vollem Einsatz zur Seite steht. Ellie verfügt über mannigfaltige Talente, die in diesem Spiel von großem Vorteil sein können. Mit ihrem Rüssel nimmt sie Fässer auf und trägt sie vor sich her oder wirft mit ihnen. Auf diese Weise werden die Fässer so manchem Kremling zum Verhängnis. Doch Ellie kann noch mehr! Fässer, die sie nicht direkt erreichen kann, saugt sie mit ihrem gewaltigen Rüssel an. Das kann so manche aussichtslos erscheinende Situation im Nu retten. Später im Spiel wird Ellie noch mit einem weiteren kleinen Kunststück glänzen. Ellie nimmt mit ihrem langen Rüssel Wasser auf und kann dieses bei Bedarf den Widersachern entgegenprusten. Kremlings und andere Fieslinge sind ziemlich wasserscheu!

LEVEL 1-2

TÜREN-ALLÜREN



Dixie und Kiddy sind froh und auch ein wenig stolz, daß sie das erste Level so gut überstanden haben. Jetzt brennen sie auf die nächste Herausforderung. Die wartet auf die beiden mutigen Affen in einer alten Scheune am Seeufer. Das Level Türen-Allüren stellt sie zunächst vor einige Probleme. Die Rollgitter aus Metall lassen sich einfach nicht hochschieben, auch wenn man sich noch soviel Mühe gibt. Wie soll man denn hier nur vorankommen, wenn alle Durchgänge versperrt sind? Diesmal hat Kiddy den rettenden Einfall. Er erblickt nämlich über sich den gesuchten Öffnungsmechanismus. Mit einem Sprung an die Metallstangen lassen sich die Türen problemlos öffnen. Voller Tatendrang flitzen Dixie und Kiddy los und... krachen um ein Haar durch die erstbeste Falltür. Oder sind die Falltüren nur Attrappen? Auf alle Fälle sind sie jetzt ein wenig schlauer und bewegen sich etwas vorsichtiger durch die Scheune. Man muß sicher nicht besonders erwähnen, daß es hier vor Ratten und fiesen Stechbrummseln wimmelt, oder?

LEVEL 1-2

Wer holt die beiden Bonusmünzen?

Auch in der morschen Scheune haben die Programmierer zwei Bonusfässer versteckt. Um das erste Bonuslevel zu erreichen, müssen Dixie und Kiddy im ersten Stock der Scheune ganz nach links laufen. Dort entdecken sie in luftiger Höhe einen der genialen Öffnungsmechanismen. Doch mit einem geschickten Partnerwurf erreicht Ihr die Metallstange, die das Tor zu einem Extraleben-Ballon und dem dahinter liegenden Bonusfaß öffnet. Allerdings müßt Ihr bei dieser Aktion auf Dixies Künste vertrauen, denn nur sie kann dank ihres Helikopterschwungs in den sich öffnenden Durchgang schweben. Bonusmünze Nummer zwei findet Ihr dann ein wenig später im Level, nach dem Zwischenspeicher. Am Ende des Seils müßt Ihr dazu einfach nach rechts springen und nicht – wie die Bananen es anzeigen – nach links. Achtet aber dabei auf das stechende Flugobjekt, das Euch daran hindern will, den zweiten Bonusraum zu erreichen. Wenn Ihr Euch an diesem Insekt vorbeischmuggeln könnt, ist der Weg frei.

Dank des Partnerwurfs ist der Sprung an die Metallstange ein Kinderspiel.

Dixie schwebt elegant zum 1-Up-Ballon und dem dahinterliegenden ersten Bonusfaß.

Von hier aus geht's zum zweiten Bonusfaß nach rechts.

Diesmal hat das stechlustige Insekt das Nachsehen. Der Weg für die Kongs ist frei.

GEZEITEN-PLEITEN, SKIDDAS SKANDAL & die MODER-MÜHLE

So heißen die nächsten aufregenden Level, die Dixie und Kiddy dem ersten Endgegner Schritt für Schritt näher bringen. Ihr Weg führt sie dabei in **GEZEITEN-PLEITEN** noch einmal auf die schmalen Stege am See, wo es noch viel zu entdecken gibt. Es nimmt schon ein wenig Zeit in Anspruch, bis alle Bonusmünzen entdeckt und auch die DK-Münze in Besitz genommen wurde. Danach folgt das spannende Level **SKIDDAS SKANDAL**. Hier geht es recht eisig zu, den über Nacht ist fast bis an das Ufer des Orangatanga-Sees der Schnee gefallen. Die Kremlings sind hier lila gefärbt, was sie aber auch nicht sympathischer macht. Da die Wege vereist und die Dächer der Hütten voller Schnee sind, ist dieses Level eine äußerst rutschige Angelegenheit. Und wenn man nicht aufpaßt, landet man schnell in einem der dunklen Abgründe, aus denen es kein Zurück mehr gibt. Doch Dixie und Kiddy lassen sich selbstverständlich auch von diesen Gefahren nicht abschrecken und setzen wohlgemut ihren Weg fort. Allerdings ist es speziell Dixie in der dunklen **MODER-MÜHLE** nicht ganz wohl in ihrer Haut. Doch Kiddy kann sie überreden, in das Elefantenfaß zu springen. Die Sache hat nur einen Haken… Elefanten haben leider panische Angst vor Mäusen und Ratten. Und da es von diesem Viehzeugs in der Moder-Mühle nur so wimmelt, ist das Vorankommen kein leichtes Unterfangen. Zum Glück ist es jedoch in der Mühle recht dunkel und Ellie kann die kleinen Nager nur ab und zu im Schein der Lampen sehen.

VORHANG AUF FÜR SWANKYS SHOW!!!

Was wäre ein Donkey Kong Country-Spiel ohne unseren guten Freund Swanky? Natürlich ist er auch diesmal mit von der Partie. Allerdings hat sich Swanky etwas Neues einfallen lassen. Anstatt eines Quiz' veranstaltet er diesmal ein nettes Wurfspiel, in dem Ihr Euch mit dem guten alten Cranky messen könnt. Doch vor den Spaß haben die Programmierer die Arbeit gesetzt. Ihr könnt nur dann an Swankys lustigem Wurfspiel teilnehmen, wenn Ihr zuvor einige der silbernen Bärenmünzen eingesackt habt.

Nur wer zahlt, kann gewinnen! Wenn Ihr aber brav den Eintritt bezahlt habt, kann der spannende Wettstreit beginnen. Es gibt dabei drei verschiedene Spielvarianten. Im Kopf-an-Kopf-Modus gewinnt der Spieler mit den meisten Treffern. Eine andere Spielvariante kürt denjenigen Werfer zum Sieger, der zuerst 25 Treffer gelandet hat. Der dritte Spielmodus erfordert eine ganze Menge Ausdauer. Denn das Spiel ist erst beendet, wenn einer der Werfer mit einem Ball sein Ziel verfehlt. Und bei geübten Spielern kann das eine ganze zeitlang dauern. Besonders großen Spaß machen Swankys Wurfspiele im 2-Spieler-Modus. Dann spielt Ihr nämlich gegeneinander und nicht gegen den tattrigen, aber immer noch recht zielsicheren Cranky. Gewinnertypen können bei Swanky jede Menge Bärenmünzen und staudenweise Bananen einsacken. Doch seid nicht traurig, wenn Ihr Swankys Zelt nach den ersten Spielen als Verlierer verlaßt. Swanky hat ein gutes Herz und rückt immer ein paar Trostpreise heraus.

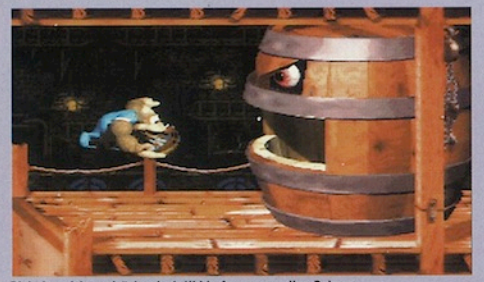
AUF ZUR SCHMUGGLERBUCHT!

Die Höhle in der Schmugglerbucht erstrahlt in bunten Farben.

Es ist ja bekannt, daß der Orangatanga-See so manches Geheimnis hütet. Euch wird es jedoch nicht schwer fallen, die etwas abgelegene Schmugglerbucht zu entdecken. Dort könnt Ihr in Windeseile den zweiten Bananenvogel aus seinem Gefängnis befreien. Wendet dazu den gleichen Trick an, der Euch schon bei Bounty Beach Erfolg brachte. Wiederholt einfach die angezeigte Tastenkombination und das Vögelchen flattert der Freiheit entgegen. Ihr wißt immer noch nicht, was das mit diesen Bananenvögeln soll? Nur keine Panik…

Ein Holzfaß, das die Zähne zeigt…

…ist Euer Endgegner der ersten Welt. Das überdimensionale Faß sieht zwar furchterregend aus, doch Dixie und Kiddy lassen sich davon nicht beirren. Schließlich haben sie rund um den Orangatanga-See bereits jede Menge wilder Abenteuer erlebt. Und so wird ihnen auch in Belchas Scheune nicht bange. Mit dieser Taktik ist das wütende Holzfaß schnell besiegt: Hüpft auf die Fässer, die der Endgegner fortwährend ausspuckt. Der Käfer, der daraus zum Vorschein kommt, läßt sich mit einem weiteren gezielten Sprung auf den Rücken drehen. Jetzt könnt Ihr diesen Käfer aufnehmen und dem gierigen Belcha in den Schlund feuern. Bei jedem Treffer weicht er ein kleines Stück zurück, um schließlich in den Abgrund zu stürzen. Und schon ist der erste Endgegner besiegt!



Dixie hat sich verdrückt, doch Kiddy feuert aus allen Rohren.

Jipiiieh!!! Der böse Endgegner ist besiegt!

TETRIS ATTACK

Der absolute Tüftel-Knüller für das Super Nintendo Entertainment System und Nintendos tragbaren Game Boy heißt in diesem Jahr TETRIS ATTACK. Gehirnakrobaten, die für Tetris – dem Urvater aller Puzzlespiele – nur noch ein schwaches, mitleidiges Lächeln aufbringen können, sollten die allerneueste Herausforderung nicht scheuen und sich an TETRIS ATTACK heranwagen. (jk)

Die verschiedenen Spielvarianten

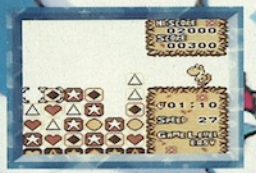
ENDLESS

Hier seht Ihr eine Viererkombination, die Euch viele Punkte beschert.

Jetzt heißt es Ruhe bewahren und den Game Boy NICHT in die Ecke schleudern!

Diese Spielvariante kann man, wie der Name schon andeutet, endlos spielen. Eine Besonderheit ist der Stopmodus. Habt Ihr mit einer tollen Kombination viele Steine aus dem Weg geräumt, wird das Spiel kurz angehalten. Dies gibt Euch die Gelegenheit, etwas zu verschnaufen und die nächsten Schritte zu überdenken. Wer bis in den Level 99 vordringen will, sollte die grauen Zellen vorher mit etwas Traubenzucker in Schuß bringen.

TIME TRIAL



Denkt daran, daß Ihr die Steine auch in der Waagerechten verschwinden lassen könnt.

Eine gelungene Kombination stoppt für eine kurze Weile die Zeit.

Bei einer guten Punktzahl dürft Ihr Euch in die High Score-Liste eintragen.

Wer behauptet, in einer vorgegebenen Zeit soviele Punkte wie möglich zu erreichen sei ein Kinderspiel, der hat noch nicht TETRIS ATTACK gespielt. Zum Glück gibt es aber auch hier den Stopmodus. Um ihn auszulösen, muß man mindestens eine Viererkombination zustande bringen. Die kleine Pause solltet Ihr unbedingt nutzen, um möglichst viele Punkte zu sammeln. Diejenigen, die die Nerven behalten und einen High Score erreichen, dürfen sich in die Liste der Besten eintragen.

STAGE CLEAR

Das Zeichen „Clear" zeigt Euch an, bis wohin Ihr die Steine verschwinden lassen müßt.

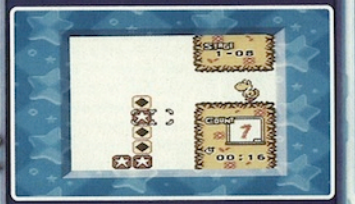
Die Lage wird kritisch. Ihr solltet Euch nun etwas beeilen!

In dieser Version müßt Ihr solange spielen, bis eine gestrichelte Linie auf dem Bildschirm erscheint. Alle Steine, die sich oberhalb dieser Linie befinden, müßt Ihr dann wegräumen. Erst dann, wenn sich kein Stein mehr über der Linie befindet, ist der Level geschafft und Ihr könnt die nächste Stage in Angriff nehmen. Erschwerend kommt noch hinzu, daß sich die Geschwindigkeit rasch erhöht. Ihr solltet Euch also nach Möglichkeit nicht solange mit der Planung Eurer Züge aufhalten, sondern unverzüglich zur Tat schreiten.

© 1995 Nintendo.
© Nintendo/Intelligent Systems.
Tetris Attack™ Licensed to Nintendo by the Tetris Company.

PUZZLE

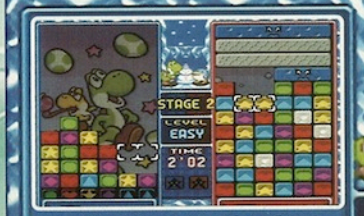
Im Puzzle-Modus müßt Ihr Euren Grips anstrengen!



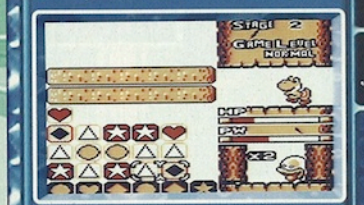
In dieser Stage steht Euch ein Zug zur Verfügung, um alle Steine abzuräumen.

ZOOM IN

Hier geht es darum, eine Steinformation in der vorgegebenen Zahl der Züge zu lösen. Die Steine müssen hierbei komplett vom Bildschirm verschwinden. Bleibt auch nur ein Stein über, ist der Level verloren und Ihr müßt ihn noch einmal versuchen. Kennern der Puzzle-Szene wird dies bekannt vorkommen. Stimmt auch, denn eine ähnliche Variante gab es bereits bei dem Super-NES-Kracher PAC ATTACK.



Der Computer ist wahrlich kein einfacher Gegner!



Die PW-Leiste zeigt Euch in der Game Boy-Version an, wann Euch Euer Gegner einen Block hinüberschickt.

VS

In diesem Spiel tretet Ihr gegen die Computergegner an. Jeder Level ist geschafft, wenn der Gegner mit seinen Steinen den oberen Bildschirmrand erreicht. In dieser Spielvariante gibt es, wie auch im Puzzle-Modus, nach jedem gespielten Level ein Paßwort, das es Euch ermöglicht, zu jeder Zeit wieder in den zuletzt gespielten Level einzusteigen. Das ist auch bitter nötig, da die Gegner keinesfalls darauf aus sind, Euch ein paar gemütliche Stunden vor dem Bildschirm zu gönnen. Ihr seht also, in diesem Modus ist knallharte Action angesagt.

Im „VS"-Modus habt Ihr zudem die Möglichkeit, ein Handicap zu bestimmen.

Zwei-Spieler-Modus

So richtig fetzig wird TETRIS ATTACK, wenn man es zu zweit gegeneinander spielt. Dabei ist es egal, ob Ihr im „Time Trial"- oder „VS"-Modus spielt. Herauszufinden, wer der bessere TETRIS ATTACK-Experte ist und wer die besseren Nerven besitzt, macht in beiden Spielmodi höllischen Spaß. Wetten, daß bei Euch zu Hause im Wohnzimmer der Punk abgeht, sobald TETRIS ATTACK in den Modulschacht Eures Super Nintendos eingesteckt wird?

HOTLINE

DER HEISSE DRAHT FÜR CLUB-MITGLIEDER:

0 60 26/94 09 40

1 Wie erreiche ich alle Kristalle im 10. Level?

DIE SCHLÜMPFE REISEN UM DIE WELT SNES

Rein in die gute Stube, kleine Wespe!

Im ersten Afrika-Level geht es darum, die Wespen nach Hause zu geleiten. Sobald also ein schwirrendes, kleines Etwas um Euren Kopf saust, müßt Ihr diese Wespe zu einem Wespenstock bringen. Als Belohnung gibt's ein Herz oder einen der begehrten Kristalle. Doch einige Kleinode könnt Ihr mit dieser Methode nicht bergen, da sie auch mit den schlumpfigsten Sprüngen nicht erreicht werden können. Begebt Euch deshalb ganz nach rechts in diesem Level und klettert einen Baum hoch. Ganz oben rechts erwartet Euch ein rosa Flamingo, der Euch gerne durch den afrikanischen Busch fliegen wird.

Mit Flamingo-Airlines auf Kristallsuche.

2 Was mache ich mit der Statue im zweiten Level?

DONALD IN MAUI MALLARD SNES

Leider stand im Reiseprospekt nur etwas von unberührter Natur, exotischen Enten-Damen und heißen Dschungel-Nächten – kein Wort über die unzähligen Widersacher, die Donald dort erwarten. Jetzt ist er dort und erlebt den Dschungel pur! Nachdem Donald einige Gegner, die aus einer Statue herausgerannt kommen, erfolgreich ausgeschaltet hat, muß er das offene Maul der Statue betreten. Ist Donald im Inneren, müß Ihr lediglich das Steuerkreuz nach rechts drücken, um die Statue in Bewegung zu setzen. Ihre steinerne Schale durchbricht alle Mauern, die Euch vorher den Weg versperrt haben. Dies wird nicht das einzige Hindernis bleiben, welches Ihr mit entsprechender Hilfestellung bewältigen könnt.

Durch diese Statue müßt Ihr gehen...

...die Mauer kann so nicht widerstehen!

3 Wie komme ich im ersten Level an die vielen Bonusgegenstände?

Disney Pinocchio SNES

Gutes Training für die Achterbahn im 5. Level!

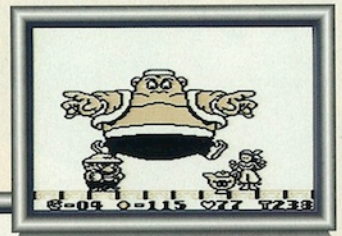
Der Weg zur Schule im ersten Level ist weit und mühsam. Schnell landet Ihr in einer Sackgasse und kommt nicht weiter. Trotzdem solltet Ihr die Gegend gründlich erforschen, denn nur so entdeckt Ihr einige interessante Bonusgegenstände. Bleibt nur die Frage, wie Ihr an diese Gegenstände herankommt. Springt an das Schild und betätigt dabei keinen Knopf. Nach einigen schwindelerregenden Umdrehungen katapultiert sich Pinocchio von alleine direkt nach unten zu den vielen nützlichen Dingen.

Auch Pinocchio sammelt für sein Leben gern.

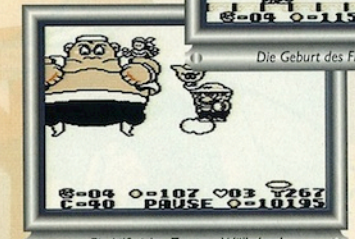
4 Wie besiege ich den letzten Endgegner?

WARIO LAND SUPER MARIO LAND 3 GB

Wario befindet sich im 40. Level kurz vor dem Ziel seiner Träume: Reichtum und Schätze ohne Ende. Aber, wie heißt es doch: „Ohne Fleiß kein Preis!" Der letzte Endgegner entpuppt sich als ein riesengroßer Flaschengeist. Aufgeregt schnappt sich Wario die Lampe und wirft sie nach dem Geist. Doch Fehlanzeige – unversehrt schwebt der Gegner weiterhin fast oben an der Decke. Scheinbar machtlos und wütend wirft Wario die Lampe weit weg und – oh Wunder – plötzlich erscheint eine Wolke, die Wario geschickt als Stufe benutzen kann. Weiter oben erreicht er mit einem gewagten Sprung den Kopf des Flaschengeistes und dieser Treffer zeigt Wirkung! Begeistert möchte Wario diese Aktion wiederholen, dazu benötigt er aber Eure Hilfe. Schnell verrät er Euch des Rätsels Lösung. Werft mehrmals die Lampe in die Luft, bis sie zum Stillstand kommt. Sogleich erscheint eine Wolke und Ihr könnt einen der insgesamt sechs benötigten Treffer landen.



Die Geburt des Flaschengeistes!



Ein hilfreiches Treppen-Wölkchen!

5 Was soll ich mit Buzz im Level 14 machen?

Disney's TOY STORY SNES

Gemeinsam sind sie stark!

Cowboy Woodys Weg führt ihn durch Sids Zimmer, vorbei an Feuerwerkskörpern und mutierten Spielzeugen. Schließlich erreicht er einige Haken, an denen er sich mit seinem Lasso elegant weiterschwingen kann. So gelangt Woody zu Buzz! Kurz darauf setzen sich einige Spielzeuge in Bewegung – sie haben es auf die beiden Helden abgesehen. Schiebt Buzz so schnell wie möglich nach rechts und versucht mittels seines langen Armes (A-Knopf) die Gegner nach rechts zurückzudrängen. Euer Ziel bei dieser Auseinandersetzung ist nicht das Besiegen der mutierten Spielzeuge, sondern zum Levelende (rechts) zu gelangen. Nehmt also Arme, Beine und Buzz in die Hand und versucht immer weiter nach rechts zu gelangen!

6 Wie komme ich im Pilzwald zum ersten Sphärenportal?

ILLUSION of TIME SNES

Begebt Euch vom Eingang des Pilzwaldes nach links oben und benutzt den linken Durchgang („A" im Spieleberater). Anschließend lauft Ihr nach links und biegt bei der zweiten Möglichkeit nach oben ab. Haltet Euch auf dem oberen Weg nach links und lauft an dem einzelnen Pilz vorbei. Jetzt führt ein kurzer Weg nach unten. Am Ende dieses Weges befindet sich eine Rampe, die sehr schwer zu erkennen ist. Stellt Euch also nach ganz unten und setzt Euren Spin-Dash (L- und R-Tasten schnell abwechselnd hintereinander drücken) ein. Sobald die Richtungspfeile erscheinen, solltet Ihr das Steuerkreuz nach unten bewegen und gedrückt halten. Dadurch könnt Ihr über diese Rampe nach unten zu dem Portal springen.

An dieser Stelle nach unten spin-dashen!

7 Wie gelange ich zu Hera's Turm?

THE LEGEND OF ZELDA A LINK TO THE PAST

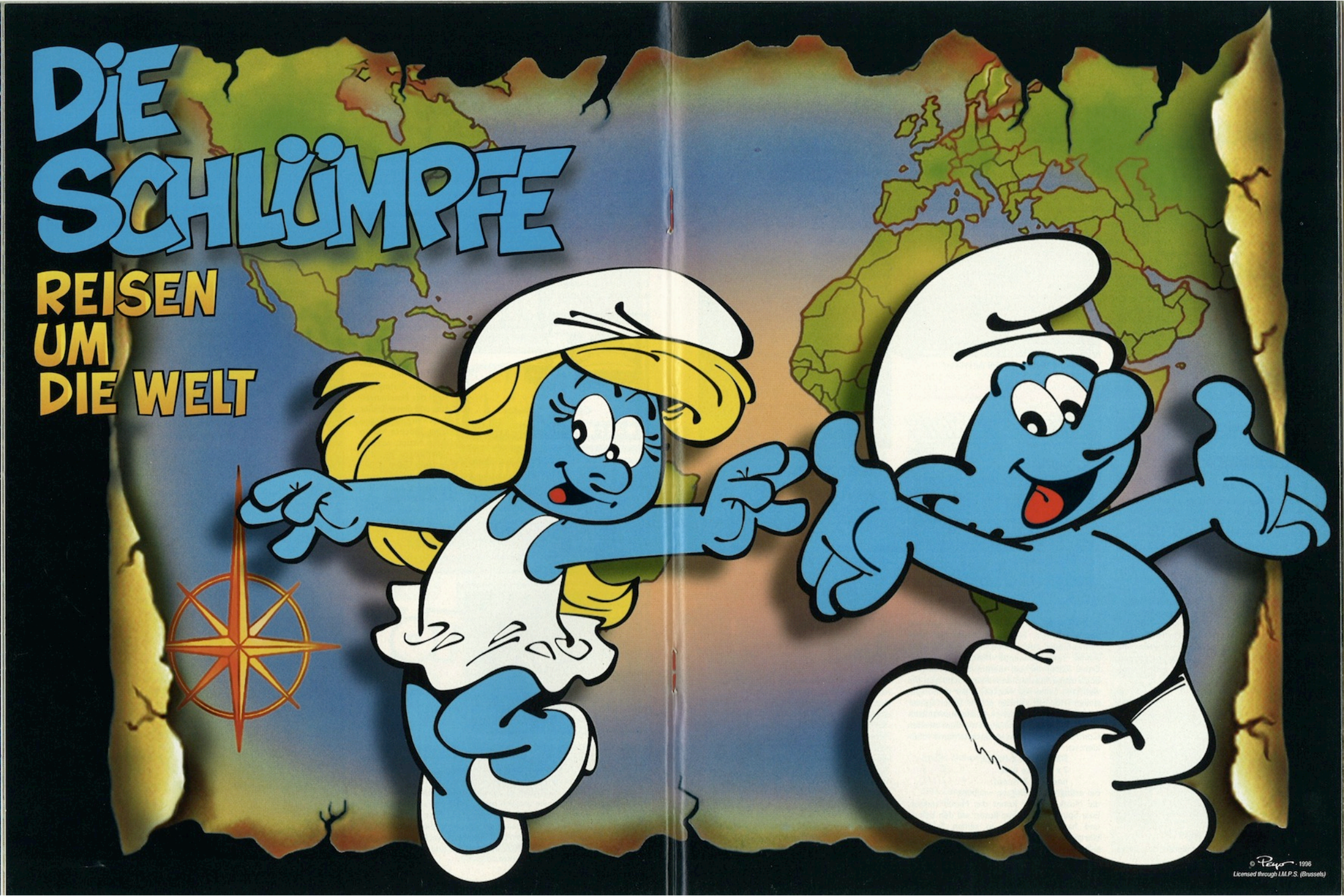
Wichtig bei diesem Vorhaben ist es, daß Ihr den alten Mann, den Ihr im Inneren des Todesbergs trefft, nach Hause bringt. Von ihm erhaltet Ihr zum Dank einen Spiegel, der magische Fähigkeiten besitzt. Er kann Euch nämlich von der Schattenwelt wieder zurück in die Lichtwelt bringen. Ganz oben auf dem Todesberg findet Ihr einen Teleporter, der Euch in die Schattenwelt „beamt". Hier seid Ihr als Hase unterwegs und lauft in dieser Gestalt nach links zu dem Jungen mit dem Ball. Achtet an dieser Stelle genau auf den Boden, Ihr könnt eine dunkle Stelle erkennen, die die Form einer Brille aufweist. Stellt Euch auf besagte Stelle und benutzt den Spiegel, um in die Lichtwelt zurückzukehren. Watz! Ihr befindet Euch auf dem Brillenfelsen, der vorher noch ein unüberwindliches Hindernis darstellte. Springt nun auf der anderen Seite vom Brillenfelsen nach unten und begebt Euch zu Heras Turm.

Der magische Teleporter...

...führt Euch zum Brillenfelsen.

DIE SCHLÜMPFE

REISEN UM DIE WELT



© Peyo - 1996
Licensed through I.M.P.S. (Brussels)

TRICK ZONE

SECRET of EVERMORE
SNES

Der Held – Ein Dauerrenner

„Angriff ist die beste Verteidigung" heißt es! Oder war es „Wegrennen ist die beste Verteidigung"? Nun, wie dem auch sei, ein Sprint ist in vielen Situationen die beste Wahl. Für den Held aus Secret of Evermore haben wir ein Trainingsprogramm zusammengestellt, das Ihr ausprobieren solltet. Mit diesem Trick kann der Held ununterbrochen rennen, ohne seine Energie zu verbrauchen. Glücklicherweise müßt Ihr dazu keine „Energy-Drinks" oder sonstige Gegenstände im Spiel finden, Ihr benötigt lediglich eine Waffe, die Ihr schon bis Stufe 3 aufgepowert habt. Wählt diese Waffe aus und ladet sie voll auf. Nun haltet Ihr den B-Knopf weiterhin gedrückt und betätigt außerdem den A-Knopf zum Rennen. – Siehe da, der Held rennt wie ein Wiesel. In diesem Tempo ist es kein größeres Problem, den Gegnern auszuweichen. Probiert es doch einmal in der Wüste oder im Collosia-Tempel aus.

Viel Spaß beim Spielen wünschen Euch Ursula und Peter Neubauer aus Eisenach!

Im Dauerlauf durch die Wüste!

STAR TREK DEEP SPACE NINE
CROSSROADS OF TIME SNES

Paßwörter für alle Level – und mehr!

Wir „Trekkis" müssen zusammenhalten! Aus diesem Grund haben wir keine Mühen gescheut und unsere schwer erkämpften Paßwörter zum Club Nintendo gebeamt. Also, macht es wie der alte Spock und spitzt Eure Ohren, denn es geht gleich los:

NUHNHOM	2. Mission
SEPLOS	3. Mission
YOSMIS	4. Mission
VANDAQ	5. Mission
BIQPUM	6. Mission
DISYIB	7. Mission
NUDJIB	8. Mission
VESDUJ	9. Mission
YOTHOM	10. Mission
QUVMOH	Abspann

Also, ran an die Konsole! Und sorgt dafür, daß endlich wieder Ordnung in der Föderation herrscht.

Katharina und Ronald Winter, Nordhausen

theme PARK
DESIGNER SERIES – BULLFROG
SNES

Geldprobleme ade!

Etwas schwerfällig beginnt so manches Strategie-Spiel, wenn die nötige Kohle nicht ganz so leicht herbeizuschaffen ist, wie man es sich vielleicht vorgestellt hat. Auch bei Theme Park muß man zunächst eine Menge investieren, bis der Park attraktiv genug für das Massenpublikum wird. Doch selbst dann ist es kein Kinderspiel, den Parkbesuchern auch noch den letzten Pfennig aus der Tasche zu ziehen. Nach längerem Tüfteln und Probieren ist mir aufgefallen, daß das Guthaben in der vorletzten Stelle des Paßwortes gespeichert wird. Mit diesem Wissen gelang es mir, ein Paßwort zu entwickeln, das jedem den Vorteil verschafft, mit 158.348.672 Millionen Dollar zu starten. Mit dem Spitznamen „Ottlando" gebt Ihr folgendes Paßwort ein:

B B B B B B H V 0 C 7 X B.

Woh! im Lotto gewonnen, hm?

Viel Vergnügen beim Expandieren des Parks wünscht Euch Jörg Otto, Berlin.

SUPER TENNIS
SNES

Der Super Spieler

Eine Mischung aus Becker, Sampras und Agassi!

Der weiße Sport ist ein echter Evergreen – ob am heimischen Fernseher, direkt auf dem Tennis-Court oder an der Videospielkonsole: Immer sind spannende Matches garantiert. Dabei könnt Ihr bei diesem Spiel zusätzlich noch einige Asse aus dem Ärmel schütteln (im wahrsten Sinne des Wortes). Über einen speziellen Trick läßt sich ein echter Super Spieler erstellen! Drückt dazu im Spielerauswahlbildschirm folgende Kombination auf dem zweiten Controller, wenn Eurer Sportlername markiert ist:

5 x L-Taste, X-Knopf,
7 x R-Taste und
nochmal X-Knopf.

Bei erfolgreicher Eingabe wechselt die Musik und Ihr könnt das Match starten. Euer Spieler ist nun viel flotter auf den Beinen und hat mehr Power in seinen Schlägen. Übrigens, diesen Trick erhaltet Ihr im Spiel selbst, sobald Ihr den ultimativen Gegenspieler Don J. besiegen konntet.

Venom® • Spider-Man® SEPARATION ANXIETY™
SNES

Levelanwahl

Sage und schreibe 18 Levels – und das mit den paar Männchen? Selbst Superhelden wie Spiderman und Venom werden bei diesem Spiel vor eine schier unlösbare Aufgabe gestellt. Doch was wären Superhelden ohne einen Supertrick? Für Club Nintendo konnte sich der Spinnenmann bereiterklären, uns ein Paßwort zu verraten, mit dem Ihr in eine geheime Level-Anwahl gelangt. Schließlich wollen auch Superhelden stets ein Happy-End! Also aufgepaßt, es geht los! Begebt Euch in den Paßwort-Bildschirm und gebt folgende Buchstabenkombination ein:

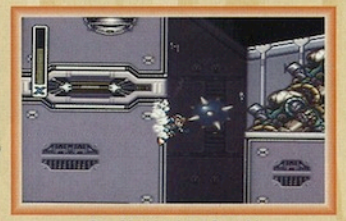
S C B C R S.

Anschließend startet Ihr Euer Spiel und findet Euch in der versprochenen Level-Anwahl wieder. In welchem wollt Ihr beginnen, um den bösen Mächten auf den Pelz zu rücken?

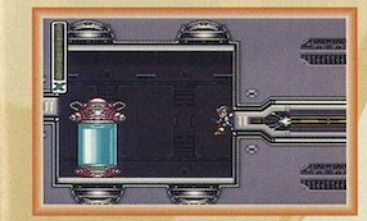
MEGA MAN X3
SNES

Alle Zusatzchips in einer Rüstung!

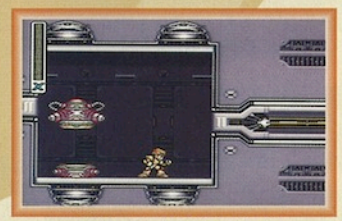
Welcher Spieler von Mega Man X³ hat noch nicht vor einer der roten Dr. Light-Kapseln gestanden und die Nachricht erhalten, daß man nur einen dieser Spezial-Chips nutzen kann? Doch Dr. Light wird langsam wohl doch etwas schusselig – er war es doch selbst, der eine weitere Kapsel in der Dr. Doppler Stage aufgebaut hat. Um diese zu erreichen, müßt Ihr allerdings **alle** Zusatzgegenstände aus den ersten acht Levels besitzen – **ausgenommen** der vier roten Kapseln. Begebt Euch nun in den ersten Abschnitt der Dr. Doppler Stage und lauft an die Stelle, an der die großen Morgensterne aus den Deckenröhren fallen. Laßt Euch in diesem Abschnitt bei dem ersten Abgrund an der linken Wandseite nach unten rutschen und Ihr erreicht einen Geheimraum. Sind Eure Energieleiste und die vier Zusatztanks bis zum Rand gefüllt, erscheint die Kapsel mit der goldenen Rüstung.



Der Blechbüchsen-Rutsch!



Ah, jetzt, ja: eine Kapsel!



Golden Eye, äh, Golden Man!

Viel Spaß beim Ausprobieren wünscht Euch Euer Robert Fedick aus Differten.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE™
SNES

Bärenstarkes Team!

Neben vielen Fragen hatte Stephan in seinem Brief auch einige Tricks für International Superstar Soccer Deluxe. Da der „Hunde-Trick" bereits in Ausgabe 4/96 abgedruckt wurde, wollen wir gleich verraten, welchen Kniff Stephan über die individuellen Stärken der Spieler entdeckt hat. Im „Edit Player Skill" steht Euch eine vorgegebene Zahl an Punkten zur Verfügung, die Ihr beliebig aufteilen könnt. Setzt zu Beginn alle Werte Eures Torwartes ganz nach oben und verteilt die restlichen Punkte nach Bedarf. Bewegt dann das Steuerkreuz so lange nach unten, bis Ihr wieder beim Torhüter landet. Wählt ihn mit dem A-Knopf aus und reduziert seine Eigenschaften wieder, so daß Euer Punktekonto erneut aufgestockt wird. Nun könnt Ihr weitere Eigenschaften anderer Spieler verbessern. Wiederholt diesen Vorgang, um alle Spieler zu wahren Kraft- und Techniksspezialisten zu machen! Wichtig dabei ist nur, daß Ihr immer das Steuerkreuz nach unten drückt, um zum Torhüter zu gelangen.

Stephan Lehmich, Essen

Gute Laune in Eurem Team!

Disney's TOY STORY
SNES

Alle Paßwörter

Hallo, hier ist Markus Gerkens aus Amelinghausen!

Nachdem ich mit größter Mühe alle Levels von Toy Story geschafft hatte, dachte ich mir, ich teile dem Club Nintendo meinen Erfolg gleich mit. Da es glücklicherweise die Trick Zone im Club Magazin gibt, will ich mit meinen Paßwörtern nun auch den anderen Lesern weiterhelfen. Also, wer Interesse hat, darf nun voller Aufmerksamkeit weiterlesen:

Andys Zimmer (2):	**Pizza Planet:**
2 5 1	4 2 1
3 2 4	5 5 3
Sids Zimmer:	**Auf der Straße:**
3 4 3	1 5 1
4 3 5	4 2 3

Viel Erfolg und vor allem viel Spaß beim Abspann wünscht Euch Euer Markus!

KLASSIK-TIP
SNES

SUPER MARIO ALL-STARS

DIE 9. WELT – ES GIBT SIE WIRKLICH!

Jeder Spieler, der sich die Mühe macht und die „Lost Levels" genau untersucht, wird bestimmt fündig. Allerdings findet er nicht die neunte Welt, sondern eher eine der zahlreichen Warpzonen. Und genau dies ist der Knackpunkt, um die vier heißbegehrten Abschnitte dieses Spiels zu erreichen. Also, beginnt noch einmal von vorne, ohne eine einzige Warpzone zu benutzen (sehen dürft Ihr übrigens auch keine)! Habt Ihr dann Bowser in der achten Welt bezwungen, gelangt Ihr zur Welt 9. In dieser „Secret-Zone" geht Mario zwar ganz schon baden – doch sportlich wie unser italienischer Klempner ist, fühlt er sich selbst im kühlen Naß sehr wohl. Also, auf zum Kleiderschrank und die Badehose ausgepackt! Aber geht bei diesem Wetter bloß nicht damit spazieren!

Ein Klempner geht baden!

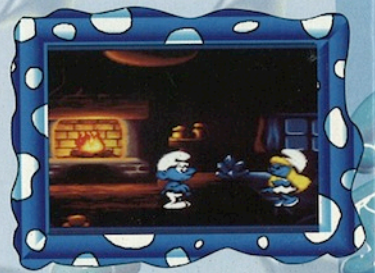
Endlich sind sie wieder da, Peyos kleine blaue Schlümpfe. Lange mußten wir auf ihren zweiten Videospielauftritt warten, doch nun präsentieren sie sich zum großen Glück aller Schlumpf-Fans sogar zweimal. Zum einen für das Super Nintendo Entertainment System und zum anderen für Nintendos tragbare 8-Bit-Konsole, den Game Boy. Laßt uns nun auf den folgenden Seiten einmal genauer betrachten, was die Programmierer von Infogrames in ihren hochmodernen Labors wieder Feines entwickelt haben... (jk)

DIE SCHLÜMPFE REISEN UM DIE WELT

Jetzt wollen die beiden Schlümpfe es aber genau wissen!

Wenn ein Schlumpf schlumpft, dann schlumpft es gewaltig!

Die Nacht hat sich über das idyllische Schlumpfdorf gelegt. Die Tiere des Waldes schlummern dem Sonnenaufgang entgegen und die Schlümpfe träumen von der bildhübschen Schlumpfine. Diese hat sich aber für die Nacht noch einiges vorgenommen. Zusammen mit dem Neugierschlumpf möchte sie in Papa Schlumpfs Haus den Kristall betrachten, den der Dorfälteste vor einiger Zeit gefunden hat. In Papa Schlumpfs Labor hat selbiger herausgefunden, daß man mit dem Kristall jeden x-beliebigen Ort auf der Welt besuchen kann. Leise schleichen sich Schlumpfine und der Neugierschlumpf an den funkelnden Kristall heran. Die beiden berühren den Zauberkristall und prompt fängt dieser an, zu pulsieren. Ohne Vorwarnung explodiert er in 1000 Teile und bringt die beiden Schlümpfe an einen anderen Ort. Nun ist es Eure Aufgabe, den kleinen Schlümpfen zu helfen. Sammelt alle Bruchstücke des Kristalls ein, um den beiden die Rückkehr in das Schlumpfdorf zu ermöglichen. Die Kristalle sind auf der ganzen Welt verteilt und es wird nicht einfach sein, Schlumpfine und Neugierschlumpf ins Dorf zurückzubringen.



Oje, was haben Schlumpfine und Neugierschlumpf nur angeschlumpft!

DER SPIELBEGINN

Im Titelbildschirm habt Ihr die Möglichkeit, drei Menüs anzuwählen: START, OPTIONEN und PASSWORT. Wenn Ihr in das Optionsmenü geht, könnt Ihr die Musik ein- bzw. ausschalten. Auch den Schwierigkeitsgrad könnt Ihr Euch individuell einstellen. Den Anfängern in der „Jump'n'Run"-Sparte ist zu empfehlen, es erst einmal auf der einfachsten Stufe zu probieren, da DIE SCHLÜMPFE 2 nicht gerade zu den einfachsten Spielen gehört. Die Profi-Zocker unter Euch können an der schwierigsten Stufe Ihr Geschick ausprobieren. Im Paßwort-Menü könnt Ihr ein Paßwort eingeben, das Ihr nach jedem sechsten Level erhaltet. Schreibt es Euch unbedingt auf, damit Ihr beim nächsten Spielen nicht wieder von vorne anfangen müßt.

AFRIKA

LEVEL 1-1
Der Wald

Schlumpfige Bäume

In jedem Level sind Kristalle verborgen, die Ihr einsammeln müßt. Manche Kristalle entdeckt man gleich auf Anhieb, andere jedoch sind sehr gut versteckt. Ihr beginnt das Spiel in einem verzauberten Wald. Hier findet Ihr große Bäume, die Euch entweder als Durchlaß oder als Aufzug dienen. Drückt das Steuerkreuz Eures Controllers nach oben, wenn Ihr in einem Baumloch steht. Befindet sich dort ein Aufzug, werdet Ihr automatisch nach oben befördert.

Die Teleporter

In diesem, wie auch in anderen Levels, könnt Ihr einige Teleporter finden. Sie transportieren Euch direkt an einen anderen Punkt des Levels. Die Teleporter sind manchmal die einzige Möglichkeit, um zum Beispiel an Extraleben oder Energieherzen heranzukommen. Deshalb solltet Ihr immer Ausschau nach diesen Transport-Feldern halten und auch alle einmal ausprobieren.

Schlumpft den Papagei!

An dieser Stelle im ersten Level könnt Ihr unten rechts einen Kristallsplitter entdecken. Wenn Ihr auf dem normalen Weg nach rechts springt, könnt Ihr den Kristall nicht erreichen. Wartet deshalb, bis der Papagei nach rechts unten fliegt, hüpft im richtigen Augenblick auf den Vogel und von ihm aus sofort weiter nach rechts. Nun könnt Ihr ohne weiteres den Kristall einsammeln. Übrigens könnt Ihr auf dem Bildschirmrand, rechts oben, eine Zahl und einen Kristall entdecken. Diese Zahl zeigt Euch an, wieviele Kristallsplitter Ihr in einem Level noch finden müßt.

Dschungelakrobat

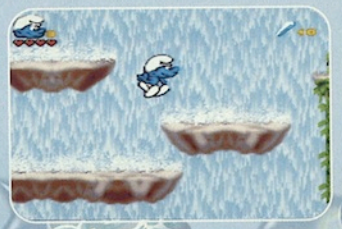
In den Baumwipfeln könnt Ihr einige herunterschlumpfende Lianen entdecken. Diese Lianen müßt Ihr nutzen wie der Herr der Affen. Schwingt Euch von einer Liane zur nächsten, um den gut verborgenen Kristall zu erreichen. Dabei solltet Ihr nicht zu spät von den Lianen abspringen, denn bewegt sich die nächste Liane von Euch weg, wird es verschlumpft schwer, sie zu fassen.

Game Design: © Infogrames 1995
Die Schlümpfe: © Peyo - 1996
Licensed through I.M.P.S. (Brussels)

LEVEL 1-2
Der Wasserfall

Wasser marsch!

Der Wasserfall ist für einen kleinen Schlumpf ein gefährliches Spielfeld. Die tosenden, herabstürzenden Wassermassen können den blauen Winzling mit einem Schlag in die unendlichen Tiefen reißen. Deshalb müßt Ihr ganz vorsichtig von einem Felsplateau zum nächsten springen. Manche Felsen erreicht Ihr nur, wenn Ihr besonders hoch und weit springt. Haltet für solch einen kraftvollen Sprung den Y-Knopf Eures Controllers gedrückt und drückt dann die Sprungtaste.



Herabfallende Holzklötze

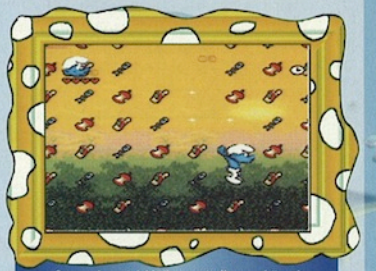
An manchen Stellen fallen dem Schlumpf von oben einige schwere Holzklötze vor die Füße. Wenn Ihr nicht sehr aufmerksam seid, fallen die Holzscheite dem Schlumpf sogar auf den Kopf und Euch wird dafür ein Energieherz abgezogen. Einige der Holzscheite verbergen in ihrem Inneren auch einen Kristallsplitter. Deshalb solltet Ihr immer einen Augenblick warten, bis das Holz vom Bildschirm verschwunden ist und dann nachschauen, ob sich dort nicht einer der Kristalle befindet!

Ein Schlumpf im Dauerstreß!

In diesem Wasserfall-Level müßt Ihr die einzelnen Aktionen des kleinen Schlumpfes schon gut beherrschen, um nicht abzustürzen. Besonders knifflig wird es, wenn Ihr Euch auf einem schräg nach unten weisenden Felsen befindet, auf dem das Wasser abläuft und sich zudem noch viel schlüpfriges Moos befindet. Drückt einfach ständig auf Euren Sprungknopf, damit der Schlumpf dauernd hüpft. Bleibt Ihr auf einem solchen Felsen stehen, rutscht der Schlumpf in berauschendem Tempo in die Tiefe. Auch die Lianen, die von den Felsen herunterhängen, sind sehr schlüpfrig und meist nur schwer erreichbar. Ihr braucht auch hier wieder weite und hohe Sprünge, um den Schlumpf sicher an die Lianen springen zu lassen.

TIP!

Wer sich einiges zutraut, der kann in diesem Level einen Extraschlumpf ergattern. Dazu müßt Ihr im Level nach ganz oben rechts gelangen. Dort befindet sich auf einem Plateau das Extraleben. Allerdings erfordert diese Aktion echte bergsteigerische Künste und schon so manch einer mußte einsehen, daß es in diesem schlüpfrigen Level nicht so einfach ist, seinen Weg fortzusetzen. Das Extraleben wird zudem noch von einer schlumpfigen Biene bewacht, die mächtig zustechen kann.



Sammelt soviel Müll ein, wie Ihr nur könnt!

Die Bonusrunde

In jedem Level befindet sich ein gut verborgener Schlüssel. Habt Ihr drei Schlüssel gefunden, dürft Ihr eine tolle Bonusrunde spielen. In diesen Extrarunden geht es darum, möglichst viel Unrat einzusammeln und den Bonuslevel zu säubern. Die eingesammelten Gegenstände werden nach Ablauf der Zeit in Herzen umgewandelt. Für jeweils fünf Herzen gibt es ein Extraleben. Hier könnt Ihr also, wenn Ihr Euch beeilt, mächtig Extraschlümpfe bunkern, die Ihr in den nächsten Leveln noch gut gebrauchen könnt.

LEVEL 1-3
Der Fluß

Schlumpfe sich wer kann!

Auf dem Fluß macht unser Schlumpf schon wieder Bekanntschaft mit dem Wasser. Hat er doch gerade erst den Wasserfall hinter sich gebracht, muß er nun auf diesem reißenden Fluß bestehen. Von Stein zu Stein könnt Ihr mit dem Schlumpf springen. Auch Treibholz eignet sich hervorragend, um längere Wasserpassagen zu bewältigen. Allerdings solltet Ihr auf den treibenden Baumstämmen nicht zu sehr herumhampeln. Besonders schwimmfähig sind diese Behelfs-Flöße nämlich nicht! Ein beherzter Sprung von den Baumstämmen an eine hängende Liane kann manchmal Überraschendes hervorbringen.

Schlumpfige Gegenstände

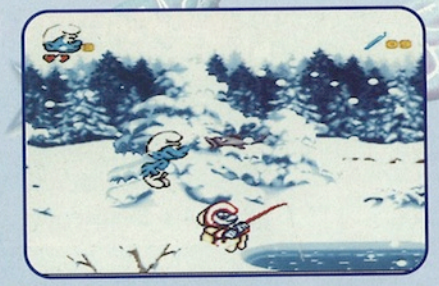
Natürlich birgt der Fluß etliche Gefahren. Doch zum Glück lassen sich auf dieser abenteuerlichen Reise auch einige Bonusgegenstände finden. Die Herzen sorgen für neue Energie und der kleine Schlumpfkopf bedeutet ein Extraleben. Da staunen sogar die Gegner (wie zum Beispiel der gefräßige Flußfisch oder die stachelige Hornisse) nicht schlecht. Trotz ihrer gelandeten Treffer verfügt der Schlumpf über genügend Kraftreserven, die ihn sicher über den Fluß bringen werden. Je mehr Herzen Ihr auf Eurem Weg einsammelt, desto einfacher wird es sein, diesen relativ schweren Level erfolgreich zu beenden.

DER NORDPOL

LEVEL 2-1
Die Iglus

Der Schlumpf, der aus der Kälte kam

Nachdem Ihr alle Kristalle in der ersten Welt eingesammelt habt, werdet Ihr an einen neuen Ort gebracht. Der Nordpol sorgt mit seinen eisigen Temperaturen für Frostbeulen. Auch im ersten Level dieser Welt müßt Ihr wieder alle Kristalle einsammeln. Sie können sich einfach überall befinden. Deshalb ist es wichtig, daß Ihr nichts unversucht laßt und überall in dem Level nachschaut. Zum Beispiel verbergen einige Seehunde Kristalle. Um die Seehunde zu besiegen, müßt Ihr deren Schneebälle mit dem A-Knopf, wie beim Fußball, zurücktreten. Habt Ihr die Seehunde zweimal getroffen, geben sie auf und überlassen Euch den Kristall.



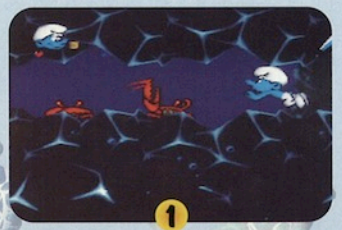
... und der Schlumpf macht plumps!

Auf Eurem Weg durchs ewige Eis werdet Ihr einige kleine Tümpel entdecken. Paßt auf, daß Ihr dort nicht hineinfallt, denn sonst wird Euch sofort ein Leben abgezogen und Ihr müßt den Level von vorn beginnen. Der Eisangler wirft Euch außerdem noch Fische entgegen, denen Ihr ausweichen müßt. Ihr seht also, daß Ihr Euch auf Euren großen Sprung über den kleinen Teich gut vorbereiten müßt. Wartet den richtigen Moment ab, lauft los, haltet den Y-Knopf gedrückt und springt im letzten Augenblick ab!

In luftigen Höhen

Um alle Kristalle in diesem Level zu finden, müßt Ihr auch die vereisten Äste der Bäume besteigen. Dies ist kein einfaches Unterfangen, da der Schlumpf immer wieder herunterrutscht. Die Vögel, die hier herumschwirren, könnt Ihr prima als Plattformen benutzen. Wenn Ihr jedoch beim Hüpfen nicht unfreiwillig Bekanntschaft mit dem kalten Schnee machen wollt, dann drückt das Steuerkreuz in die Richtung, in die der Vogel flattert.

LEVEL 2-2
Die Unterwasserhöhle



In dieser dunklen Höhle muß Euer Schlumpf im tiefen Wasser tauchen, um die Kristalle zu finden. Dem armen Kerl (oder Mädel, je nachdem mit welcher Figur Ihr spielt) bleibt auch nichts erspart. Man mag es kaum glauben, aber Schlümpfe sind auch Unterwasser recht begabt. An manchen Stellen können die Passagen der Höhle ziemlich eng werden (1), deshalb solltet Ihr an solchen Orten ganz oben an der Decke entlangschwimmen, um Gegnern, wie zum Beispiel den Krabben auf dem Bild, nicht in die Arme zu schwimmen. Da wir gerade bei dem Thema Gegner sind, Euer Schlumpf kann sich in dieser Unterwasserhöhle nicht wehren. Ihr müßt den Gegnern im großen Bogen ausweichen. Das ist nicht einfach, da die Strömung (2) den Schlumpf ganz schön beutelt. Außerdem stellen die giftigen Quallen (3) eine ernstzunehmende Gefahr für unseren kleinen Freund dar.

Vorsicht Strudel!

Hierbei handelt es sich nicht um einen besonders leckeren Kuchen, sondern um einen Unterwasserstrudel. Die Strudel könnt Ihr nur in einer Richtung durchqueren, danach kommt Ihr nicht mehr daran vorbei. Es kann sein, daß Ihr auf diese Weise Euren Schlumpf in eine Sackgasse führt, aus der er vielleicht nie wieder herauskommt! Überlegt also gut, ob Ihr dieses Risiko wirklich eingehen wollt.

Geheime Durchschlumpfe

In diesem Level solltet Ihr immer schön an den Wänden entlangschwimmen. Dort befinden sich ab und zu einige geheime Durchgänge, die zu besonderen Extragegenständen führen. Ihr könnt Euch auf diese Weise zwei Extraschlümpfe oder Energieherzen ergattern, oder sogar den Schlüssel in diesem Level finden.

Wie es weiterschlumpft!

Natürlich ist hier die Reise der Schlümpfe um die Welt noch nicht beendet. Noch zahlreiche Abenteuer müßt Ihr mit Eurem Schlumpf bewältigen, bis Ihr alle Kristallbruchstücke gefunden habt und Schlumpfine und den Neugierschlumpf wieder in das Schlumpfdorf zurückbringen könnt. In Level 3-1 werdet Ihr zum Beispiel auf Indianer treffen, um anschließend in Level 3-2 von Azrael verfolgt zu werden und in Level 3-3 in einen Mini-Schlumpf verwandelt zu werden. Außerdem müßt Ihr noch an einen Strand, in eine Wüste, einen Tempel, ein Theater und so weiter und so schlumpf...

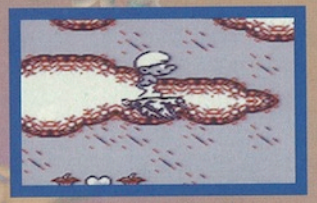
DIE SCHLÜMPFE REISEN UM DIE WELT

AFRIKA

Auch auf Nintendos tragbarer 8-Bit-Konsole müssen Schlumpfine und der Neugierschlumpf auf der ganzen Welt nach Kristallen suchen, um wieder in ihr Dorf zurückkehren zu können. In der Game Boy-Version müssen die beiden zusätzlich noch die Welt von herumliegenden Müll befreien. Je mehr Müll Ihr einsammelt, desto mehr Punkte werden Euch gutgeschrieben. Das Abenteuer der beiden blauen Wesen beginnt am Nordpol oder in Afrika. Wir haben uns für die heißere Variante entschieden... (jk)

LEVEL 1-1

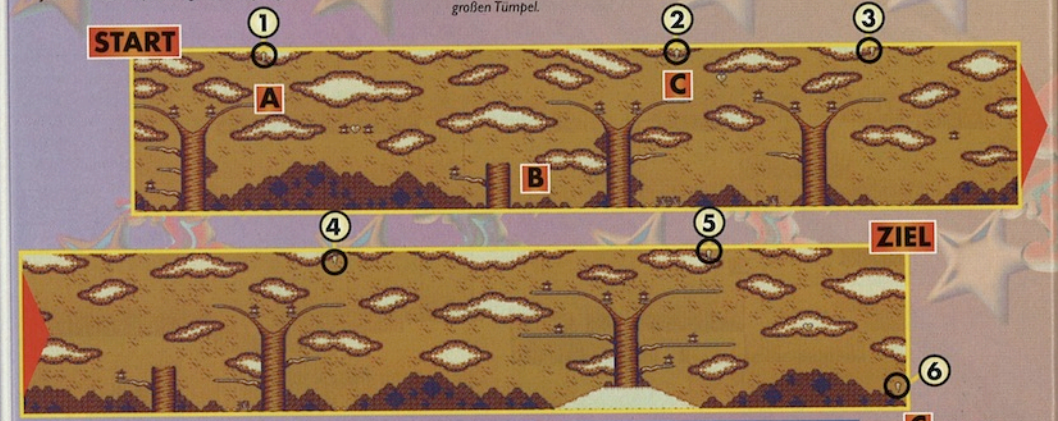
Jetzt könnt Ihr auf den Vogelrücken springen.



Der Vogel bringt Euch gefahrlos über den großen Tümpel.

A SCHLUMPFEXPRESS

Hoch oben, auf den Wipfeln der Bäume, könnt Ihr einen großen Vogel entdecken. Dieser Vogel dient Euch als hervorragendes Taxi durch die Lüfte. Springt einfach auf den Rücken des Vogels, wenn er an Euch vorbeifliegt und laßt Euch davontragen. Beim Absprung solltet Ihr Vorsicht walten lassen. Springt Ihr zu früh ab, kann es leicht passieren, daß Ihr in einem der morastigen Tümpel landet und ein Schlumpfleben verliert.



B DAS KROKOPOLIN

Mit dem Vogel über die Tümpel zu fliegen, ist eine Art, die Sümpfe zu überqueren. Eine weitere Möglichkeit ist es, die Krokodile zu nutzen. Springt ihnen auf die Köpfe und benutzt sie als Trampolin. Ihr aufschnappendes Maul wird Euch hoch in die Lüfte katapultieren und Ihr könnt an das rettende Ufer, oder einen sicheren Baumast springen.

Keine Angst, das Krokodil wird Euch schon nicht fressen.

Vertreibt den Affen von seinem Ast!

C AFFENTHEATER

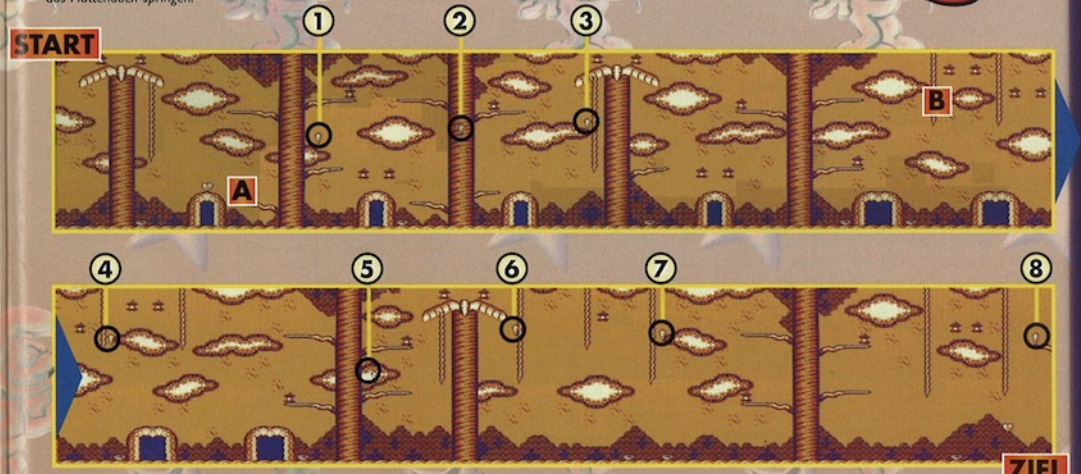
In den Baumwipfeln leben kleine, lustige Äffchen. Eigentlich sind sie ja harmlos, doch die Affen werfen mit Kokosnüssen. Die Nüsse ziehen Euch bei jedem Treffer ein Energieherz ab. Springt deshalb den Affen auf die Köpfe, um sie von ihrem Ast zu vertreiben. Nun habt Ihr freie Bahn und könnt in aller Ruhe nachschauen, ob sich in der Nähe des Astes ein Kristall verbirgt.

LEVEL 1-2

Ihr müßt zuerst auf die Löwen und von dort aus auf das Hüttendach springen.

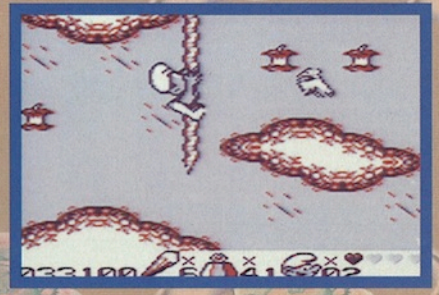
A LÖWENDOMPTEUR

In diesem Level gibt es einige Stellen, an denen es scheinbar nicht mehr weitergeht. Die Lösung des Rätsels ist ganz einfach, Ihr müßt nach oben in die Bäume gelangen. Um diese Aufgabe zu meistern, müßt Ihr einen kleinen Trick anwenden. Springt auf die Löwen, dann sofort auf die Hütten und von dort aus weiter nach oben. Die Hütten haben ein Trampolindach, das Euch in die Lüfte schnellen läßt. Auf diese Weise könnt Ihr auch an frische Energieherzen gelangen. Laßt Euch diese Gelegenheit nicht entgehen!

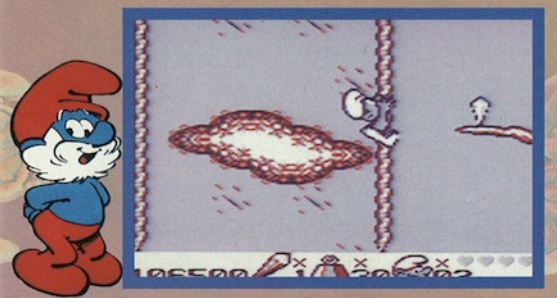


B LIANEN UND VÖGEL

Wie in jedem anderen Dschungel gibt es auch in diesem Level herunterhängende Lianen, die Ihr als Kletterseile benutzen könnt. Manchmal fliegen zwischen den Lianen exotische Vögel. Ihr solltet unbedingt auf jeden Vogel springen, da die gefiederten Wesen ab und zu einen Kristall verbergen. Paßt jedoch auf, daß Ihr beim Einsammeln des Kristalls nicht in die Tiefe fallt. Ihr müßt sonst wieder ganz unten anfangen und den ganzen Weg noch einmal gehen.



Verbirgt dieser Vogel einen Kristall?

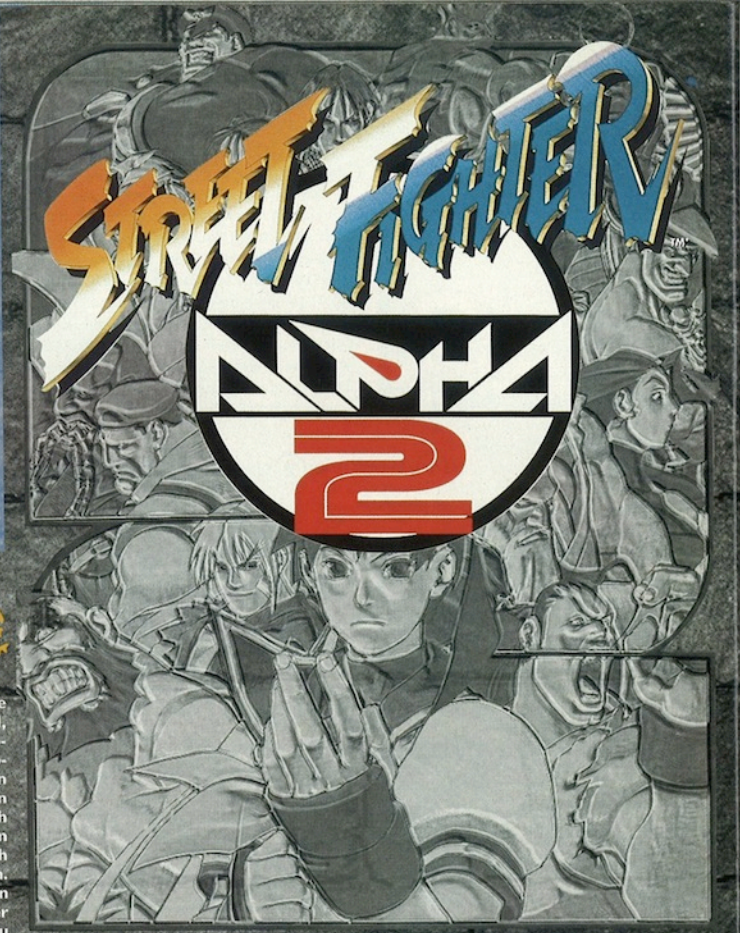


Wie Tarzan hangelt sich der Schlumpf von Liane zu Liane.

Game Design: © Infogrames 1995
Die Schlümpfe: © Peyo - 1996
Licensed through I.M.P.S. (Brussels)

FÄUSTE, FIGHTER, FREAKS UND FURIEN

Nachdem wir Euch in der letzten Ausgabe bereits einen kleinen Vorgeschmack auf das neue und ultimative Street Fighter Spektakel gegeben haben, wollen wir Euch nun ausführlich die Game Features und natürlich auch die neuen Fighter vorstellen. (mm)



BACK IN TIME

STREET FIGHTER ALPHA 2 ist nicht etwa eine Fortsetzung von SUPER STREET FIGHTER II, sondern viel mehr ein Sequel, das chronologisch VOR den ersten beiden SF-Episoden angesiedelt ist. Bereits im ersten Teil der Alpha-Reihe, der leider nicht in Deutschland erschien, konnte man sich mit Ryu, Ken und einigen anderen Bekannten im jugendlichen Alter durch die Straßenarenen der Welt prügeln. STREET FIGHTER ALPHA 2 beschert uns nun eine weitere Aufarbeitung der Jugend der heutigen Topfighter. So ist es auch zu erklären, daß in dieser Episode sowohl Charaktere aus SF II als auch ein Charakter aus dem Original Street Fighter vertreten ist. Auch der in SF II erwähnte (Videospielfreaks werden sich erinnern) beste Freund von Guile, Charlie, ist hier mit von der Partie. Als besonderen Bonbon kann man sogar die versteckten Endgegner diverser Arcade-Versionen des Spiels hier direkt anwählen. Wem das noch immer nicht genug ist, der darf sich außerdem noch auf Rolento, einen Endgegner aus der Final Fight-Reihe, freuen, der hier ebenfalls mitmischt. Insgesamt erwarten Euch 18(!) gnadenlose Street Fighter mit unzähligen neuen und alten Moves, neue Hintergründe und komfortable Gamefeatures.

Sagat-Kämpfer ohne Furcht und Tadel!

Ken und Ryu lassen Blitze durch die schwarze Nacht zucken.

Eine Karate-Attacke der Extraklasse!

Echte Helden schreckt auch dieses flammende Inferno nicht.

© CAPCOM CO., LTD. All rights reserved.

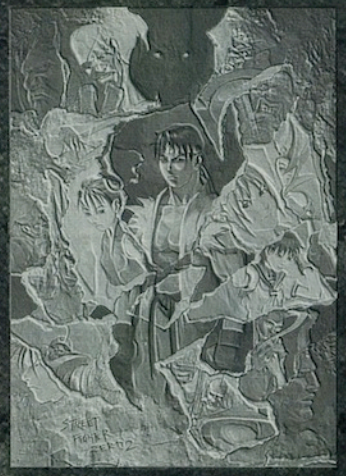
FIGHTER FEATURE

Bevor Ihr Euch in den ersten Kampf stürzt, könnt Ihr Euch nicht nur entscheiden, ob Ihr den Arcade Modus (Original Spielhallenversion) oder den Versus Modus (gegen einen Freund) spielt, Ihr habt auch die Möglichkeit, in einem umfangreichen Optionsmenü die ersten Einstellungen vorzunehmen.

Entscheidet Euch zunächst für einen der 18 Fighter.

Hier könnt Ihr zwischen AUTO und MANUELL...

...und NORMAL und TURBO Geschwindigkeit wählen.



Das Optionsmenü verfügt über alle bekannten Features aus den bisherigen SF-Episoden. Ihr könnt zwischen acht verschiedenen Schwierigkeitsstufen, drei Geschwindigkeiten, vier Damage Levels und ebenfalls vier Rundenzeiten wählen. Außerdem könnt Ihr diesmal auch die Anzahl der zu kämpfenden Runden bestimmen. Habt Ihr diese Entscheidungen getroffen, könnt Ihr einen der 18 Fighter auswählen. Hierbei könnt Ihr die Farbe seiner Kleidung verändern, indem Ihr A, B oder die R-Taste drückt, um Eure Auswahl zu bestätigen. Drückt Ihr X,Y oder die L-Taste, so kämpft Euer Held im gewohnten Outfit. Nachdem Ihr einen Helden gewählt habt, habt Ihr noch die Möglichkeit, die Art Eurer Verteidigung zu bestimmen. Wählt Ihr MANUAL, so müßt Ihr Angriffe selbst verteidigen, bei AUTO verteidigt sich Euer Fighter automatisch. Eine für Einsteiger sicherlich recht sinnvolle Option.

Desweiteren habt Ihr hier noch einmal die Möglichkeit, Eure Geschwindigkeit zu verändern. Im Versus Mode könnt Ihr zudem Euer Handicap festlegen. Spielen zum Beispiel zwei unterschiedlich starke Spieler gegeneinander, so ist es sinnvoll, die Schlagkraft des schwächeren Spielers zu erhöhen und die des Besseren herabzusetzen. Auf diese Weise wird trotz unterschiedlicher Fähigkeiten eine relative Chancengleichheit hergestellt. Habt Ihr auch diese Einstellungen ausgeführt, könnt Ihr im Versus Mode festlegen, an welchem der 18 Schauplätze Euer Duell stattfinden soll. Wie bereits erwähnt, sind alle Schauplätze völlig neu designed, aus den bisherigen Street Fighter Episoden wurde keiner übernommen.

Im 2-Player Modus könnt Ihr zudem Hintergrund...

...und Handicap bestimmen!

1 Punktanzeige
2 Verbleibende Kampfenergie
3 Zeitanzeige
4 Name des Charakters
5 Technische Punkte
6 Super Combo Anzeige
7 Auto Anzeige
8 Anzeige der gewonnenen Runden
9 Bonus Messages

SUPER COMBOS

Ein völlig neues Street Fighter Feature sind die Super Combos. Dies sind Spezialattacken, die Ihr dann ausführen könnt, wenn die Anzeige am unteren Bildschirmrand, die Super Combo Anzeige, ein bestimmtes Level erreicht hat. Die Anzeige erhöht sich, wann immer Ihr normale Moves oder Special Moves ausführt. Je besser Ihr also kämpft und je mehr Special Moves Ihr ausführt, desto schneller erreicht die Super Combo Anzeige ihr erstes Level. Maximal drei Super Combo Level sind erreichbar. Je höher das Level, desto mehr Schaden richtet Ihr an, wenn Ihr Eure Super Combo ausführt. Im AUTO-Mode ist die Ausführung, im Gegensatz zu einigen der Special Moves, recht einfach. Wenn Eure Anzeige Level I

Leuchtet Eure Super Combo Anzeige (links unten), so...

Im besten Fall hat der Gegner nichts mehr zu entgegnen.

...könnt Ihr eine Super Combo ausführen!

oder höher anzeigt, müßt Ihr einfach drei der vier Knöpfe des Controllers (zum Beispiel X, A & L) gleichzeitig drücken und Euer Fighter attackiert mit einer Super Combo. Während dieser Aktion wird der Combo Timer eingeblendet, der Euch anzeigt, wie lange Ihr noch Zeit habt, Multi-Hit Kombinationen zu landen. Natürlich verfügt jeder der Kämpfer über ganz spezielle Super Combos, die nur er ausführen kann. Genaueres könnt Ihr den Charakterprofilen entnehmen.

THE ART OF FIGHTING

Neben den Special Moves und den Super Combos gibt es bei STREET FIGHTER ALPHA 2 natürlich auch einige grundlegende Techniken, mit denen sich jeder Einsteiger vertraut machen sollte.

SUPER NINTENDO ZOOM IN

*VERTEIDIGEN

Noch wichtiger als ein guter Angriff ist eine exzellente Verteidigung. Um die Angriffe Eurer Gegner abzuwehren müßt Ihr das Steuerkreuz in die entgegengesetzte Richtung Eures Angreifers drücken oder, wie bereits erwähnt, nach der Auswahl des Charakters AUTO anwählen. Auf diese Weise verteidigt sich Euer Kämpfer automatisch.

*ABROLLEN

In früheren SF-Spielen hattet Ihr keine Möglichkeit, den Attacken Eurer Gegner zu entkommen. Diesmal könnt Ihr versuchen, Euch abzurollen, wenn Ihr getroffen werdet. Drückt hierfür das Steuerkreuz nach unten und dann in einer Bewegung nach links (bzw. nach rechts, wenn Ihr nach rechts geworfen werdet) und betätigt dabei einen der Schlag-Knöpfe. Habt Ihr schnell genug reagiert, rollt sich Euer Fighter ab und wird nicht zu Boden geworfen.

*KONTERN

Habt Ihr bereits ein Super Combo Level erreicht, könnt Ihr mit der gleichen Tastenkombination, mit der Ihr Euch abrollt, auch einen Konterangriff starten. Dies funktioniert nur, wenn Ihr Euch in der Defensive befindet und gerade einen Angriff Eures Gegners blockt. Gelingt Euch diese Aktion, werdet Ihr Euren Widersacher sehr verblüffen.

*NAHKAMPF

Was in keinem Street Fighter Spiel fehlen darf, sind die Nahkampfattacken. Jeder der Fighter verfügt über mindestens zwei dieser Aktionen, die Ihr durch das Betätigen von einem der mittleren oder harten Schlag- oder Kick-Knöpfe auslösen könnt, wenn Ihr Euch unmittelbar neben Eurem Widersacher befindet.

*PROVOZIEREN

Um Euren Gegner während des Kampfes einzuschüchtern, hat sich Capcom einen ganz besonderen Gag einfallen lassen. Drückt Ihr nämlich während des Duells die Select-Taste, so gibt Euer Fighter einen coolen Spruch oder eine provokante Geste von sich. Dies funktioniert allerdings pro Runde nur einmal.

RYU

Als Ausnahmeschüler der Shotokan Karateschule verbrachte Ryu sein gesamtes Leben mit der Perfektionierung seiner Kampfeskünste. Er und Ken wurden einst vom gleichen Lehrer unterrichtet und verfügen daher über ähnliche Kampftechniken. Dennoch ist Ihr Ego völlig verschieden.

SPEZIAL-ATTACKEN	Hadoken (Feuerball)	+ P
	Sho-ryu-ken (Dragon Punch)	↓ ↘ + P
	Tatsu-maki-senpu-kyaku (Hurrikan Kick)	↓ ↙ + K
BESONDERE MOVES	Collarbone Breaker	← ↙ + MED P
	Sen-pu-kyaku (Wirbelwind Kick)	← ↙ + MED K
SUPER COMBOS	Sinku-hadoken (Super Feuerball)	↓ ↘ → ↓ ↘ → + P (x 1-3)
	Shinku-tatsu-maki-senpu-kyaku (Super Hurrikan Kick)	↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + K (x 1-3)

M.BISON

Er ist der Anführer einer geheimen Untergrundorganisation und ist immer an neuen Herausforderungen interessiert. Als er hörte, daß ein Fighter namens Ryu den bisherigen Champion Sagat bezwungen hat, war für ihn klar, daß er diesen Kämpfer zum Duell herausfordern muß. Bisons gefürchtetster Move ist der elektrifizierende Psycho Crusher.

SPEZIAL-ATTACKEN	Psycho Shot	← → + P
	Double Knee Press	← → + K
	Head Press	← → + K
	Somersault Skull Driver	(P OR K) ← → + P + P
	Bison Warp	← (...) → (P P K K) SIMUL
SUPER COMBOS	Psycho Crusher	← → ← → + P (x 1-3)
	Knee Press Nightmare	← → ← → + K (x 1-5)

DHALSIM

Ein indischer Mönch, der kämpft, um die Menschheit zum Frieden zu bekehren. Durch die Lehren des Yoga versucht er Geist, Körper und Seele zu einer Kraft werden zu lassen und so in eine höhere Bewußtseinsebene aufzusteigen. Der tägliche Genuß von scharfen Curry-Gerichten ermöglicht es ihm, das Yoga-Feuer zu entfachen.

SPEZIAL-ATTACKEN	Yoga Fire	↓ ↘ + P
	Yoga Flame	↓ ↘ + P
	Yoga Blast	← ↙ + K
	Yoga Teleport	→ (...) → (P P K K) SIMUL
BESONDERER MOVE	Yoga Shock	WEAK ← ↙ + P REP
SUPER COMBOS	Yoga Inferno	← ↙ ← ↙ + P
	Yoga Strike	← ↙ ← ↙ + K

ZANGIEF

Der Russe Zangief trainierte früher, in Sibirien, immer mit Bären. Als die Zahl seiner Sparringspartner geringer wurde, verlies er seine Heimat und wanderte nach New York aus. Dort arbeitete er lange Zeit als Türsteher, bevor er sich der Punk Band 'Piledriver' anschloß. Dennoch kommt sein Training auch hier nicht zu kurz. Tägliche Straßenkämpfe brachten ihm den Namen 'Beast from the East' ein.

DIE ALPHA FIGHTER

Die alte Garde in jungen Jahren

SAGAT

Der einstige Champion der Street Fighter wurde erst einmal in seinem Leben bezwungen. Sein Gegner damals war Ryu, ein bis dato unbeschriebenes Blatt, den Sagat offensichtlich unterschätzt hatte. Nach seiner Niederlage zog sich Sagat in ein thailändisches Kloster zurück und trainierte dort täglich, um sich eines Tages im sportlichen Wettkampf rächen zu können. Nun ist seine Zeit gekommen.

SPEZIAL-ATTACKEN	Tiger Shot	↓ ↘ + P
	Ground Tiger Shot	↓ ↘ + K
	Tiger Knee	↓ ↗ + K
	Tiger Uppercut	→ ↓ ↘ + P
SUPER COMBOS	Tiger Cannon	↓ ↘ → ↓ ↘ → + P (x 1-5)
	Tiger Genocide	↓ ↘ → ↓ ↘ → + K (x 1-3)
	Tiger Raid	← ↙ ↓ ↘ → + K (x 1-3)

CHUN-LI

Ein Mädchen, das nichts mehr zu verlieren hat. Seit ihr Vater von Killern der Shadowloo Organisation getötet wurde, hat Chun-Li nicht mehr gelacht. Erst wenn der Killer ihres Vaters gefunden ist – sie vermutet ihn unter den Alpha Fightern – wird sie wieder lachen. Und zwar über den vor ihr am Boden liegenden Gegner...

SPEZIAL-ATTACKEN	Hyaku-retsu-kyaku (Lightning Kick)	K
	Tensho-kyaku (Spinning Air Kick)	↓ ↘ + K
	Kikoken (Feuerball)	← → + P
	Sen-en-shu (Axt Kick)	↓ ↗ + K
SUPER COMBOS	Sen-retsu-kyaku (Chaos Kick)	← ↙ ↓ ↘ → + K (x 1-3)
	Ha-zen-ten-sho-kyaku (Super Chaos Kick)	← ↙ ↓ ↘ → + K (x 1-3)
	Kiko-sho	← ↙ ↓ ↘ → + P (x 1-3)

KEN

Einst ein guter Freund und Trainingspartner von Ryu, schlägt sich Ken nun alleine durchs Leben. Er ist ein Naturtalent, das nur allzu gerne das Training vernachlässigt, um sich mit hübschen Mädchen zu vergnügen oder mit seiner Band 'Neckbreaker' durch die Lande zu touren.

SPEZIAL-ATTACKEN	Hadoken (Feuerball)	↓ ↘ + P
	Sho-ryu-ken (Dragon Punch)	→ ↓ ↘ + P
	Tatsu-maki-senpu-kyaku (Hurrikan Kick)	↓ ↙ + K
BESONDERE MOVES	Fake Feuerball	← ↙ + MED K
	Vorwärtsrolle	+ P
SUPER COMBOS	Sho-ryu-reppa (Shadow Dragon)	→ ↓ ↘ → ↓ ↘ → + P (x 1-3)
	Shin-ryu-ken	→ ↓ ↘ → ↓ ↘ → + K (x 1-3) REP

SPEZIAL-ATTACKEN	Double Lariat	(P P K K) SIMUL
	Spinning Piledriver	← ↙ ↓ ↘ → + P
	Flying Power Bomb	← ↙ ↓ ↘ → + K
	Atomic Suplex	← ↙ ↓ ↘ → + K CLOSE
	Banishing Fist	→ ↓ ↘ + P
SUPER COMBOS	Final Atomic Buster	← ↙ ↓ ↘ → ← ↙ ↓ ↘ → + P (x 1-3)
	Aerial Russian Slam	→ ↓ ↘ → ↓ ↘ → + K (x 1-3)

DIE ALPHA FIGHTER
DIE NEUE FIGHTER-PHALANX

SAKURA

Lange Zeit war Sakura ein ganz normales Schulmädchen. Doch dann passierte ein Unfall im Chemie-Unterricht, der ihr übernatürliche Kräfte verlieh. Seitdem kann sie ihre Kampfsportkenntnisse noch effektiver einsetzen. Besonders gern kämpft Sakura gegen Männer, denn von diesen wurde sie schon des öfteren enttäuscht.

SPEZIAL-ATTACKEN	Hadoken (Feuerball)	+ P
	Sho-o-ken (Uppercut)	↓ + P
	Shun-pu-kyaku (Hurrikan Kick)	+ K
SUPER COMBOS	Shinku-hadoken (Super Feuerball)	+ P (x1-3)
	Midare-zakura (Cherry Blossom)	+ K (x1-3)
	Haru-ichiban	+ K (x1-3)

GEN

Er war bereits beim Ur-Street Fighter mit von der Partie. Gen, der Meister aller Kampfeskünste, will es nochmal wissen und hat sich zum Ziel gesetzt, den jugendlichen Grünschnäbeln zu zeigen, was wirkliche Macht bedeutet. Das einzigartige Zusammenspiel von Geist und Körper.

SPEZIAL-ATTACKEN	Hyaku-ren-ko	P REP	Jya-sen	↓ + P
	Geki-ro	↓ + K	Ouga	↓ + K
SUPER COMBOS	Zan-ei	+ P (x1-3)	Jya-ko-ha	+ K (x1-3)
	Shi-ten-shu	+ P (x1-3)	Kouga	+ K (x1-3)

ROLENTO

Die Videospielkenner unter Euch werden Rolento bereits erkannt haben. Er ist einer der Endgegner einer anderen bekannten Kampfsportreihe, Final Fight. Der ehemalige Vietnam-Kämpfer ist mittlerweile Anführer einer kleinen Söldnerarmee, die nicht ganz legale Aufträge ausführt.

SPEZIAL-ATTACKEN	Patriot Circle	↓ + P
	Stinger	↓ + K + K
	Mekon Delta Attack	P P (MEDIUM) P
	Mekon Delta Air Raid	↓ + P + P
	Mekon Delta Escape	+ K (+ P OR K)
BESONDERE MOVES	High Jump	↓ ↑
	Trick Landing	K K (SIMUL.)
SUPER COMBOS	Take No Prisoners	↓ + K (x1-3)
	Mine Sweeper	↓ + P (x1-3)

BIRDIE

Einst der Anführer einer mächtigen Street-Gang, hat sich Birdie nun der Shadowloo Organisation angeschlossen und arbeitet als Schuldeneintreiber. In seiner Freizeit spielt er mit Zangief in einer Punkband. Früher hat er auch als Wrestler sein Geld verdient.

SPEZIAL-ATTACKEN	Bullhead	← → + P
	Bullhorn	P OR K (ANY 2 OR 3)
	Choke Chain	← + P
	Bandit Chain	← + K
SUPER COMBOS	The Birdie	← ← → → + P (x1-3)
	Bullrevenger	← → + P OR K (x1-3 x1-3)

KATANA

Er ist ein überzeugter Vertreter der japanischen Kultur und Kampfeskunst. Um seine Ziele zu verwirklichen gründete er die Street Gang 'Pharaos' und kontrollierte mit dieser die japanische Unterwelt. Der Ring wurde jedoch von dem Kämpfer Guy enttarnt und zerschlagen. Seit diesem Tag sinnt Katana nach Rache.

SPEZIAL-ATTACKEN	Jigoku Scrape	↓ + P
	Butsu-metsu Buster	↓ + P
	Daikyo Burning	↓ + K
	Shira-ha Catch	↓ + K
SUPER COMBOS	Meido-no-miyage (Pummeler)	← → + P (x1-3)
	Ten-chu-satsu	↓ + P (x1-3)

ADON

Der einstige Trainingspartner von Sagat hat sich von diesem abgewandt, als Sagat von Ryu bezwungen wurde. Seitdem trainiert Adon allein und hat das Ziel, seinen einstigen Trainingspartner ebenfalls zu bezwingen. Auf diese Weise will Adon die Vorherrschaft in Thailand erringen.

SPEZIAL-ATTACKEN	Jaguar Kick	↓ + K
	Rising Jaguar	→ ↓ + K
	Jaguar Tooth	← ↓ + K
SUPER COMBOS	Jaguar Revolver	← ↓ → ← ↓ → + K (x1-3)
	Jaguar Baleed	← ↓ → ← ↓ → + P (+ P OR K) (x1-3)

GUY

Er kämpft in der Tradition der alten Ninja-Kämpfer. Seine obersten Prinzipien sind Gerechtigkeit und Fairness. Dennoch kennt er im Kampf gegen das Böse keine Skrupel. Einer seiner größten Erfolge war die Auslöschung der Pharao-Gang. Doch der Anführer ist noch immer auf freiem Fuß.

SPEZIAL-ATTACKEN	Bushin-izuna-otoshi (Air Suplex)	(CLOSE) + P + P
	Bushin-senpu-kyaku (Whirlwind Kick)	↓ + K
	Haya-gake (Dashing Crescent)	← + K + K
	Hou-zan-to	↓ + P
SUPER COMBOS	Bushin-gou-rai-kyaku (Shadow Barrage)	← → + K (x1-3)
	Bushin-hassou-ken	↓ ↘ → + P (x1-3)

CHARLIE

Der beste Freund von Guile aus Street Fighter II. Zusammen kämpften sie in einer amerikanischen Spezialeinheit und gerieten im Dschungel von Thailand in Gefangenschaft. Damals schworen sie ewige Freundschaft und Rache an ihren Peinigern. Diesen Schwur will Charlie nun erfüllen.

SPEZIAL-ATTACKEN	Sonic Boom	← → + P
	Flash Kick	↓ ↗ + K
SUPER COMBOS	Sonic Barrage	← ← → → + P (x1-3)
	Cross Fire Blitz	↓ ↘ → ↓ ↘ → + K (x1-3)
	Somersault Justice	↓ ↘ → + K (x1-3)

AKUMA

Seinen Urahnen gelang es einst, einen Dämon zu beschwören, den sie in einem alten Tempel gefangenhielten. Akuma befreite den Dämon und tötete die Wächter des Höllenwesens. Seit dieser Zeit nutzt der Fighter die Kräfte des Dämons und setzt sie im Kampf ein.

SPEZIAL-ATTACKEN	Go-hadoken	↓ + P
	Go-shoryuken	→ ↓ + P
	Tatsumaki-zanku-kyaku	↓ + K
	Hyakki-shu	← + P
	Zanku-hadoken	(IN AIR) ↓ + P
	Shaku-netsu-hadoken	← + P
	Ashura-senku	← ↓ → (P P SIMUL) (K K)
BESONDERER MOVE	Forward Roll	← + P
SUPER COMBOS	Messatsu-go-hadoken	↓ ↘ → + P
	Messatsu-go-shoryuken	→ ↓ ↘ + P
	Tenma-go-zanku	(IN AIR) ↓ ↘ → + P
	Shun-goku-satsu (Raging Demon)	(WEAK) P P ↓ ↘ → (WEAK) K P (ONLY LEVEL 3)

ROSE

Eine Kämpferin, die über telepathische Kräfte verfügt und diese mit ihrer körperlichen und geistigen Stärke verbindet. Außerdem verfügt sie über einige versteckte Waffen, die sie im Kampf zur unberechenbaren Furie werden lassen. Sie ist schön wie eine Rose, doch verfügt auch über Dornen.

SPEZIAL-ATTACKEN	Soul Reflect	← + P
	Soul Spark	↓ + P
	Soul Throw	→ + P
	Soul Spiral	↓ + K
SUPER COMBOS	Aura Assault	← ↓ → + P (x1-3)
	Aura Soul Throw	← ↓ → + P (x3-5)
	Soul Illusion	← ↓ → + K (x1-3)

DAN

Vor zehn Jahren wurde Dans Vater von Sagat getötet. Seit dieser Zeit ist Dan um die Welt gereist und hat bei den größten Lehrmeistern der Kampfeskünste Unterricht genommen. Nun ist die Zeit gekommen, da er reif ist, seinen Vater zu rächen.

SPEZIAL-ATTACKEN	Gadouken	↓ + P
	Ko-ryu-ken	→ ↓ + P
	Dan-ku-kyaku	← ↓ + P
BESONDERE MOVES	Forward Roll Taunt	→ +
	Backward Roll Taunt	← +
SUPER COMBOS	Shinku-gadouken	← → + P (x1-3)
	Kouryu-rekka	↓ ↘ → + P (x1-3)
	Hissho-buraiken	↓ ↘ → K (x1-3)

Lufia

Bereits in der letzten Ausgabe des Club Nintendo Magazins berichteten wir über die ersten Schritte im neuesten Abenteuerrollenspiel für das Super Nintendo Entertainment System. Sicher habt Ihr schon gespannt auf die Fortsetzung gewartet und wollt nun endlich wissen, was dem jungen Helden Maxim auf seiner abenteuerlichen Reise noch so alles widerfährt. Also, laßt Euch in das Land der FUNtasie entführen und ab ins Vergnügen... (jk)

Was bisher geschah

Maxim, ein junger Monsterjäger aus Taia, erlernt in der Höhle der Geheimnisse die Fertigkeiten des Kämpfers. Diese sind ihm von großem Nutzen, als er in der Höhle nach Tarika auf fürchterliche Dämonen trifft, die den Weg in die idyllische Stadt versperren. Unser Held kennt weder Furcht, noch Respekt vor den Ungeheuern und kämpft sich den Weg frei. In Tarika angekommen, erfährt er von einem großen Fisch, der in der Seehöhle haust und fürchterliche Erdbeben verursacht. Natürlich macht sich Maxim sofort auf den Weg, um den Fisch herauszufordern und dem Treiben ein Ende zu setzen. Nach seinem Sieg über das glitschige Schuppengeschöpf macht sich der junge Streiter auf den Weg nach Lunaria. Eher zufällig verläßt er den Pfad und findet südlich von Lunaria das Kapselmonster Foomy. Dieses freundliche Wesen schließt sich der Gruppe an, die daraufhin unverzüglich nach Lunaria aufbricht...

Nun geht es nach Lunaria.

Lunaria

Nach seinen ersten aufregenden Erlebnissen beschließt der Held, zunächst das Hotel aufzusuchen. Im ersten Stock der Herberge befindet sich ein kleines Casino, in dem eine Slot-Machine steht. An diesem einarmigen Bandit solltet Ihr Euer Glück versuchen. Demjenigen, dem es gelingt, den Jackpot zu knacken, winken tolle Preise. Allerdings solltet Ihr nicht in Versuchung geraten, Eure ganze Habe zu verzocken! Nach einigen sehr informativen Gesprächen mit den Stadtbewohnern und einem ausgiebigen Einkauf im örtlichen Waffenladen begibt sich der Held in das Schloss Lunaria, das sich gleich hinter der Stadt befindet.

Ob dem tapferen Helden das Glück hold ist?

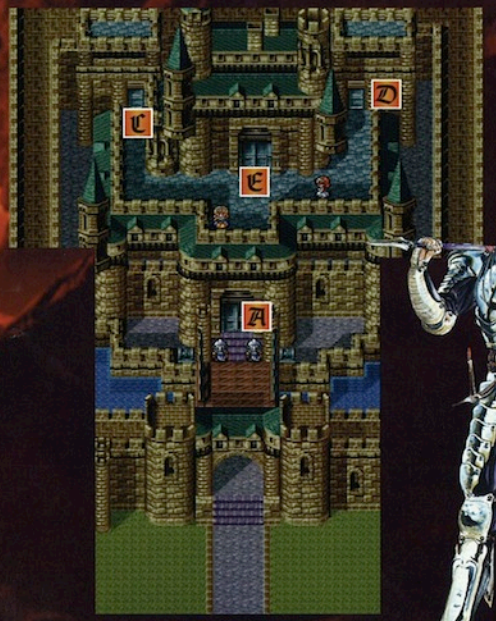
Schloss Lunaria

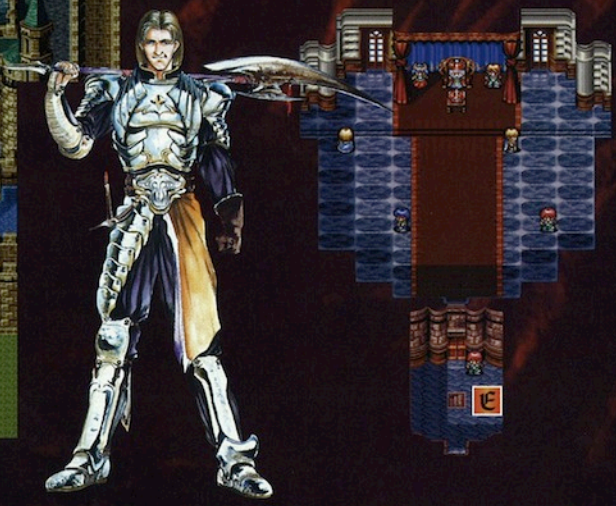
Maxim, Tia und Foomy betreten den großen Thronsaal. Dort findet gerade eine prunkvolle Krönungszeremonie statt. Genau in dem Moment, als diese beginnt, erscheinen zwei zwielichtige Typen im Saal. Die beiden heißen Berti und Boris und stellen sich der illustren Gesellschaft als professionelle Diebe vor. Nach anfänglichen Schwierigkeiten gelingt es den beiden schließlich, die wertvolle, juwelenbesetzte Krone zu stehlen. Sie verschwinden damit und treten die Flucht durch das Kellergewölbe des Schlosses an.

Der König schaut verdutzt, die Krone wurde gestohlen!

©TAITO 1996

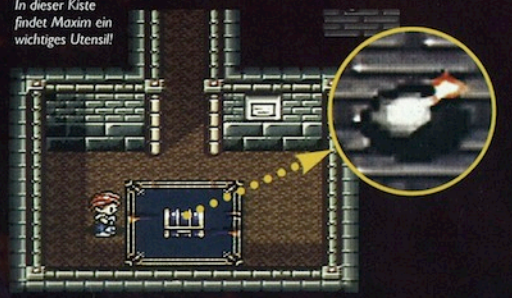
Schloss Lunaria





(1) Die Bomben

In der blauen Schatztruhe findet Ihr die sagenhaften Bomben. Mit diesen Bomben könnt Ihr nun poröse Mauern oder alte Holzkisten wegsprengen. Wählt die Bomben in Eurem Ringmenü an und drückt den Y-Knopf, um eine der explosiven Kügelchen zu legen. Nun müßt Ihr lediglich noch sechs Schritte gehen oder sechsmal mit dem Schwert schlagen, um die Bombe explodieren zu lassen. Dem Helden selbst können seine eigenen Sprengkörper nichts anhaben. Ihr braucht also nichts zu befürchten, falls es in einem Raum mal etwas eng wird und Ihr eine Bombe legen müßt. Bleibt ruhig stehen und zündet einfach die Bombe.



In dieser Kiste findet Maxim ein wichtiges Utensil!

(3) Frische Energie

In diesem Raum könnt Ihr drei geheimnisvolle Siegel auf dem Boden finden. Diese magischen Siegel füllen Eure Magie- bzw. Energieleiste wieder auf. Das dritte Siegel dient Euch zum abspeichern. Um die Fähigkeiten der magischen Bodenplatten zu aktivieren, braucht Ihr nur darüber zu laufen.

(4) Ein kniffliges Rätsel

Einem schwierigen Rätsel steht Maxim in diesem Raum gegenüber. In der Mitte des Raumes befinden sich Steinklötze verschiedener Farben. Eure Aufgabe ist es nun, diese Steine verschwinden zu lassen. Sobald drei Steine gleicher Farbe horizontal oder vertikal nebeneinander stehen, wird diese Formation aufgelöst. Tip: Laßt zuerst die gelben Steine verschwinden.

(5) Warp in die Tiefen des Gewölbes

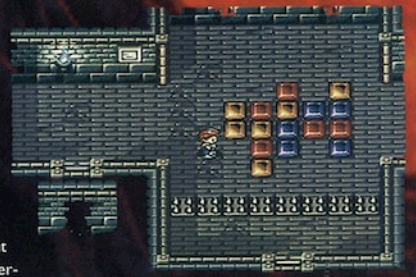
Vier Schalter, ein Warp und ein Tonkrug stehen in diesem Raum. Jeder einzelne Schalter aktiviert den Warp, der Euch in andere Räume bringt. Um die Schalter einzusetzen, müßt Ihr den Tonkrug darauf stellen. Habt Ihr einen Raum erforscht, könnt Ihr zum Warp zurückkehren und den Krug auf den nächsten Schalter stellen.

Kellergewölbe

(siehe Seite 61)

(2) Was nun?

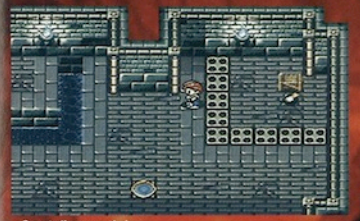
Hier kommt Ihr leider noch nicht an die Truhe heran. Erst später, wenn Ihr im Besitz des Hakens seid, könnt Ihr Euch wieder ins Kellergewölbe begeben, Euch dort über den Graben ziehen und die begehrte Schatztruhe öffnen. Was sich in der Truhe befindet? Das verraten wir Euch noch nicht. Laßt Euch überraschen!



Zuerst müssen die gelben Steine verschwinden.

(6) Der pfiffige Held

Die Kiste, die in diesem Raum auf dem Schalter steht, setzt einen Mechanismus in Gang, der die Stacheln in den Bodenplatten verschwinden läßt. Wird die Kiste von dem Schalter weggenommen, entsteht am Wassergraben eine Brücke. Allerdings kommen dann auch die Stacheln aus dem Erdboden und der Held ist eingeschlossen. Die Lösung des Rätsels ist, wenn man genau nachdenkt, eigentlich ganz simpel. Legt eine Bombe neben die Holzkiste und lauft schnell hinter die Stachelplatten. Wenn nun die Bombe explodiert und die Kiste dadurch zerstört wird, werden die Stacheln ausgefahren und die Brücke aktiviert.



So wird's gemacht!

(7) Der Kampf um die Tür

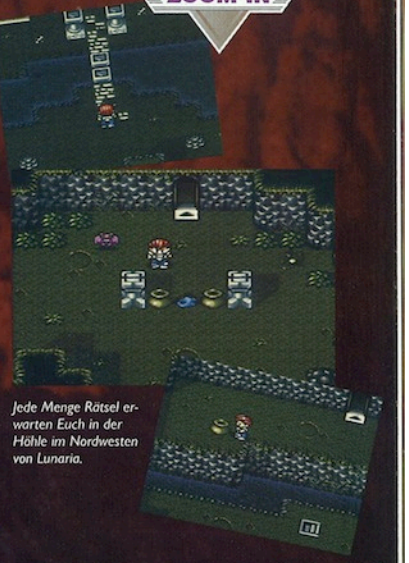
Die Tür in diesem Raum könnt Ihr nur öffnen, wenn Ihr alle Gegner besiegt. Die Kobolde sind relativ schwer einzufangen, da sie ständig vor Euch wegrennen. Habt Ihr sie eingefangen und besiegt, öffnet sich die Tür. Nun habt Ihr es fast geschafft, bis zur Krone ist es nicht mehr weit.

Gleich ist es soweit und Ihr findet die wertvolle Krone.

Das Abenteuer geht weiter

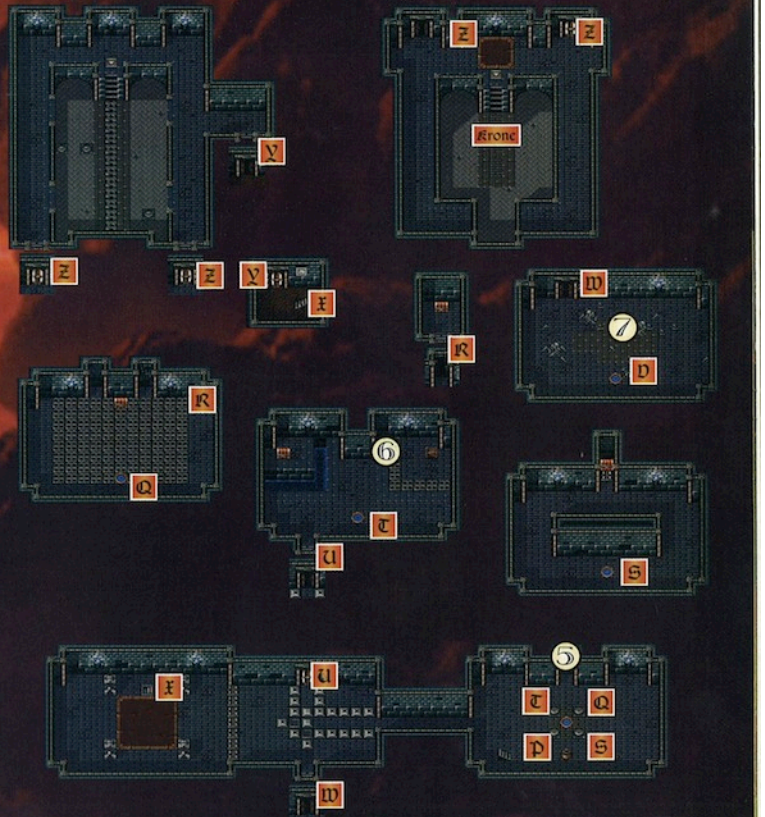
Nachdem Maxim dem König die Krone überreicht hat, erhält er von diesem eine Belohnung, die den arg geplagten Geldbeutel des Helden füllt. Von den Bewohnern der Stadt erfährt Maxim, daß er nun nach Tanbel gehen muß. Allerdings ist der Schlüssel, der den Tempel nach Tanbel aufschließt, verschwunden. Maxim muß zuerst in die Höhle im Nordwesten von Lunaria. Dort hat sich ein übler Schurke den Schlüssel unter den Nagel gerissen. Wird es Maxim gelingen, dem Ungeheuer den Schlüssel wieder abzunehmen und seinen Weg nach Tanbel fortzusetzen? Diese Frage wird Euch in der nächsten Ausgabe beantwortet!

Die Nordwesthöhle bietet vielen fiesen Geschöpfen Unterschlupf.



Jede Menge Rätsel erwarten Euch in der Höhle im Nordwesten von Lunaria.

Kellergewölbe

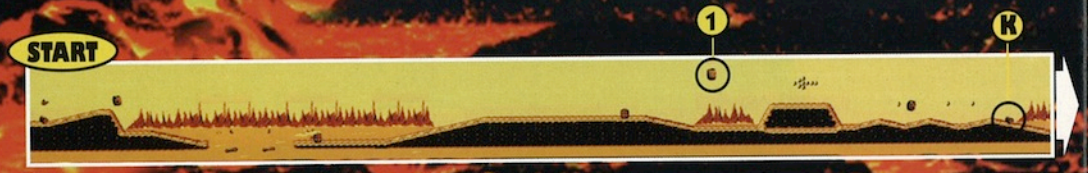


DONKEY KONG LAND 2

Reihenweise Abenteuer und Gefahren haben Diddy und Dixie Kong bereits hinter sich gebracht. Doch noch ist es ihnen nicht gelungen, ihren Freund Donkey zu befreien. Der Oberkremling King K. Rool hält ihn gefangen und hat dem Donkey-Rettungs-Team einige schaurig fiese Fallen gestellt. Die ersten Hürden auf dem Piratenschiff haben Diddy und Dixie bravourös gemeistert. Doch nun betreten sie das Reich der ewig glühenden Lava: Willkommen in Krem Cauldron! (jk)

KREM CAULDRON

Brodelnde Lava, schnappende Krokodile, katapultierende Fässer und zahllose Gegner erwarten Euch in dieser Welt. Um Euer Spiel in der Kongschule abspeichern zu können, müßt Ihr zunächst die ersten drei Level spielen. Diese Level haben es in sich und es sei Euch geraten, die wertvollen Affenleben nicht allzu leichtfertig aufs Spiel zu setzen. Doch werdet Ihr auch in diesen Leveln wieder Freunde von Diddy und Dixie treffen, die Euch den schweren Weg durch den Krokodil Kessel etwas erleichtern.



1. Level

HOTHEAD HOP

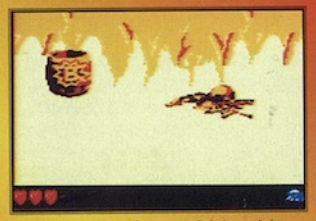
Manche der Krokodilköpfe schleudern Euch in die Luft.

In diesem Lavalevel müßt Ihr besonders darauf acht geben, nicht plötzlich in die superheiße Gesteinssoße zu fallen. Um die großen Lavatümpel zu überwinden, könnt Ihr entweder auf die Krokodilsköpfe springen, die Euch als sichere Plattformen dienen, oder Dixies Propellerflug anwenden. Eine weitere Möglichkeit ist, das Netz der Spinne zu benutzen. Da diese Aktion etwas schwierig auszuführen ist, solltet Ihr sie vorher in ungefährlichem Gelände üben.

(1) BONUSRAUM 1

Den ersten Bonusraum könnt Ihr nur erreichen, wenn Ihr als Spinne unterwegs seid. Habt Ihr Squitter in ihrem Faß gefunden, müßt Ihr wieder zurück nach links laufen, bis Ihr eine kleine Anhöhe entdeckt, auf der sich Bananen befinden, die in Pfeilform nach links weisen. Benutzt von dieser Anhöhe aus Squitters Netz, um das Bonusfaß links oben zu erreichen. Eine Netzplattform könnt Ihr machen, indem Ihr ein Netz abschießt und anschließend die SELECT-Taste drückt. Verweilt aber nicht zu lange auf dem Netz, da es sich nach kurzer Zeit wieder auflöst.

Squitter kann Netze verschießen und damit sogar hartnäckige Gegner vertreiben.

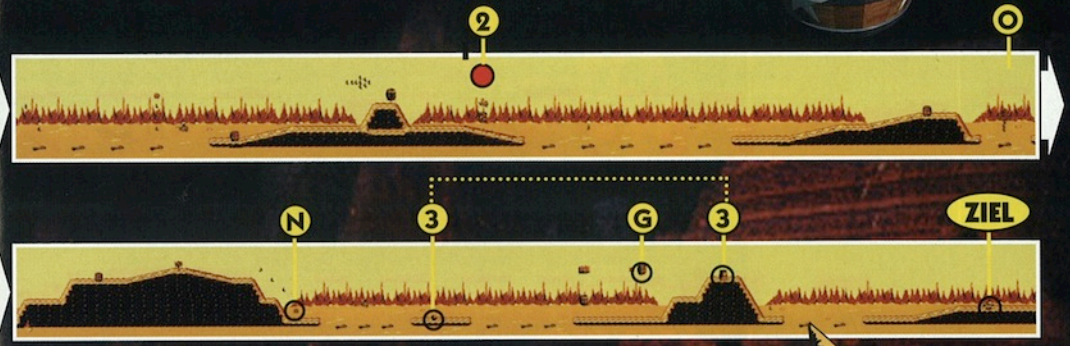


Noch ein kleiner Sprung nach links und das Bonusfaß ist erreicht.

© 1996 NINTENDO/Game by Rare, Ltd.

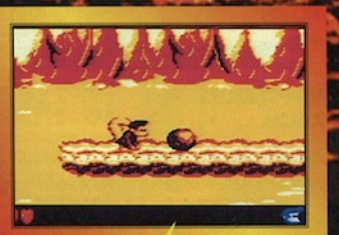
DK-MÜNZE (2)

Die DK-Münze erreicht Ihr auf die gleiche Weise, wie Ihr den ersten Bonusraum betreten habt. Von dem Squitter-Faß aus, müßt Ihr Euch mit den Netzen einen Weg nach rechts oben verschaffen. Dort schwebt in luftiger Höhe die heißbegehrte DK-Münze.



(3) BONUSRAUM 2

Kurz vor Ende des Levels findet Ihr eine eiserne Kanonenkugel. Diese Kugel müßt Ihr weiter nach rechts tragen, bis Ihr eine alte, verrostete Kanone findet. Werft die Kugel in das Feuerrohr und springt gleich hinterher. Die Kanone wird Euch in das Bonuslevel schießen. Dort müßt Ihr alle Gegner besiegen, die Euch über den Weg laufen. Habt Ihr dies in der vorgegebenen Zeit geschafft, ohne selbst getroffen worden zu sein, erhaltet Ihr eine Krem-Münze.



Tragt diese Kugel weiter nach rechts.

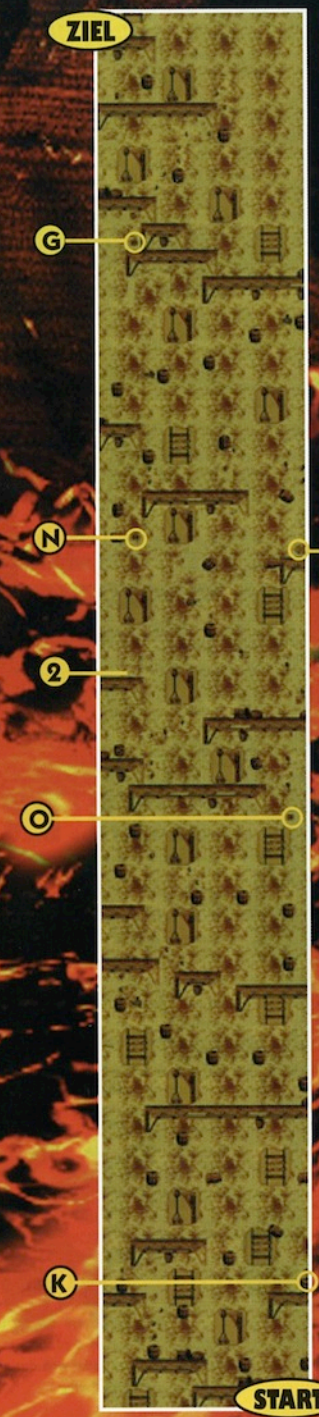
Die Kanone bringt Euch in den zweiten Bonusraum.

Besiegt alle Gegner und erhaltet die Krem-Münze.

K★O★N★G

In diesem feurigen Lavalevel ist es nicht ganz einfach, die vier Buchstaben KONG zu finden. Um das „K" einsammeln zu können, müßt Ihr eine Schatztruhe gegen einen Gegner werfen. Das „O" erreicht Ihr mit Squitters Hilfe. Das „N" liegt auf dem Weg und das „G" erhaltet Ihr, wenn Ihr kurz vor der Bonuskanone eines der automatischen Katapultfässer benutzt!

In dieser Kiste befindet sich das gut versteckte „K".



KANNON'S KLAIM

2. Level

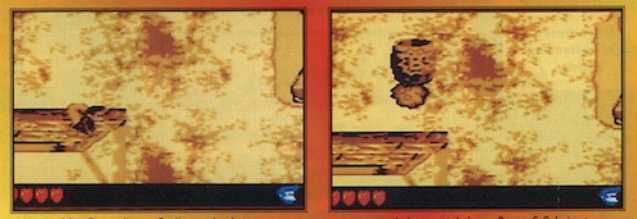
So viele Katapultfässer wie in diesem Level habt Ihr bestimmt noch nie gesehen. Von einem Faß in das nächste müssen sich Diddy und Dixie schleudern lassen. Dabei geben sie natürlich acht, daß sie nicht in einen der Abgründe fallen, denn die tiefen, schier endlosen Abgründe dieser alten Mine sehen nicht gerade vertrauenserweckend aus.

(1) DK-MÜNZE

Die DK-Münze verbirgt sich am rechten Bildschirmrand des Levels. Haltet Ausschau nach einem Haken, der über einem Faß hängt. Von dort aus müßt Ihr Euch nach rechts in die Tiefe fallen lassen und sicher auf einer Plattform landen, auf der sich die Münze befindet. Übrigens gelangt Ihr auf die gleiche Weise an den Buchstaben „O". Allerdings müßt Ihr hierfür einen anderen Haken finden.

(2) BONUSRAUM

In diesem explosiven Level gibt es zwar nur einen Bonusraum zu finden, dieser ist jedoch gut versteckt. Zunächst einmal müßt Ihr den Zwischenspeicher, das Sternenfaß, erreichen. Das Bonusfaß befindet sich auf der Plattform über dem Sternenfaß. Springt nach rechts an den Haken und von dort aus weiter nach rechts auf die Plattform. Nehmt dort Anlauf und springt zurück nach links oben. Nun steht Ihr auf der Plattform und müßt herumspringen, um das unsichtbare Bonusfaß zu entdecken.



Hüpft an dieser Stelle nach oben...

...und das unsichtbare Bonusfaß bringt Euch in die Extrarunde!

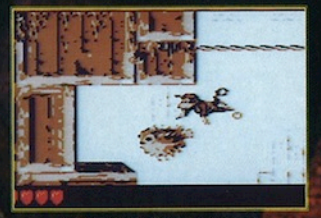
3. Level

LAVA LAGOON

Diddy und Dixie staunen nicht schlecht, als sie diesen Level betreten. Überall befindet sich brodelnde Lava, die kein Affe überwinden kann. Da trifft es sich gut, daß die beiden einem alten Bekannten über den Weg laufen: Clapper. Dieser niedliche Seehund ist in der Lage, die Lava mit seinem kalten Atem zu vereisen. Für eine Weile ist die Lava dann abgekühlt und die beiden Äffchen können gefahrlos darin herumschwimmen. Natürlich lauern dennoch etliche Hindernisse und gefährliche Situationen auf die beiden. In der abgekühlten Lava gibt es zum Beispiel einige Lebewesen, die den Affen gefährlich werden können. Außerdem dürfen sich Diddy und Dixie nicht zu lange in der Lava aufhalten, da Clappers kühlende Wirkung nicht sehr lange anhält. Wer hier die DK-Münze, die Bonusräume und die KONG-Buchstaben finden will, wird sich mächtig anstrengen müssen.

Ein weiterer Helfer in diesem Level: Enguarde!

Ohne Clappers Hilfe geht in Lava Lagoon nichts!



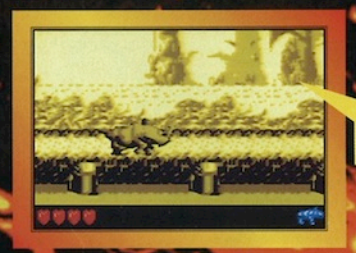
Schwimmt weiter nach links und entdeckt ein Bonusfaß.

Der geheime Weg zum „K"!

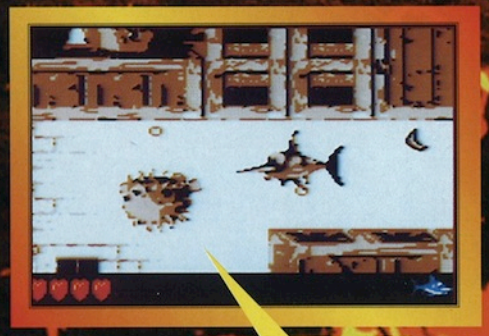
DIE NÄCHSTEN ABENTEUER

Man mag es kaum glauben, aber es ist wirklich so. Euer Game Boy-Abenteuer fängt jetzt erst richtig an. Nachdem Ihr den Level Lava Lagoon gespielt habt, geht es in den vierten Level. Red Hot Ride hat, wie man dem Levelnamen entnehmen kann, wieder etwas mit der tückischen Lava auf sich. Dieses Mal müßt Ihr auf Heißluftballons durch die Lüfte schweben und dabei versuchen, nicht in die Lava zu fallen. Habt Ihr dies geschafft, geht es weiter in Squawks Shaft. Euer Freund, der Papagei, wird Euch hier sicher durch den Level begleiten. Anschließend trefft Ihr auf Rambi, der Euch in dem Level Barrel Bayou begegnet. Um schließlich in die dritte Welt zu gelangen, müßt Ihr noch vier (!) weitere Level bewältigen und den Endgegner der zweiten Welt besiegen. Ihr seht also, daß noch einige Aufgaben vor Euch liegen. Beeilt Euch, denn Donkey Kong wartet verzweifelt auf seine Befreiung!

Level 2-4 Red Hot Ride



Level 2-6 Barrel Bayou



Level 2-7 Glimmer's Galleon

TERRANIGMA

Weiter geht es in dem kommenden Abenteuer-Sahnestückchen auf dem Super Nintendo. Nachdem der Held die fünf Türme des Bösen betreten und dort die Herrscher des Grauens besiegt hat, trifft er in seinem Heimatdorf auf den Ältesten. Dieser verrät ihm, was das Schicksal für die Zukunft des furchtlosen Recken auserkoren hat. (jk/tg)

Als der junge Held nach dem schweren Sturz in das Nichts aus einer tiefen Ohnmacht erwacht, erblickt er ein ödes und verwaistes Land. Ohne Leben und ohne Pflanzen. Des jungen Kriegers Schicksal ist es, diese Welt zu retten und dem Leben auf dem Planeten eine Chance zu geben. Er zweifelt an seiner eigenen Macht und an seinem Geschick. Wird er es schaffen, das Böse für immer zu vertreiben?

SÜDAMERIKA

FAUNA UND FLORA

Eure erste Station auf der Oberwelt befindet sich im Norden Südamerika. Das erste Ziel Eurer Reise ins Ungewisse befindet sich im Norden des Landes. Es ist eine Höhle, die die Verbindung zwischen Ober- und Unterwelt darstellt. Man nennt sie auch das „Portal". Nach einem kurzen Intermezzo mit Eurem Freund Fluffy solltet Ihr in den Süden reisen und anschließend den See in der Mitte des kargen Landes besuchen. Dort steht ein mysteriöser Baum, der Euch mit leisen Worten locken möchte. Kriecht unter ihm hindurch und betretet die Höhle in Lumina.

LUMINA Lernt Schwimmen

In einem schwer zugänglichen Teil der Höhle findet Ihr die sagenhaften Riesenblätter, die Ihr zum Schwimmen benötigt. Sprecht mit den freundlichen Blumen bei Punkt F. Sie geben Euch wichtige Hinweise zum Fundort der Riesenblätter. Die Stelle auf dem oberen Bild könnt Ihr passieren, wenn Ihr alle Gegner besiegt, die sich in diesem Raum aufhalten. Werft Steine nach den Fischen, damit ein neuer Weg entsteht und Ihr das Loch zum unteren Teil der Höhle erreichen könnt.

© Quintet/Kamui Fujiwara/Enix 1995-1996

DIE OBERWELT

Dank Eurer tatkräftigen Unterstützung ist es dem Helden gelungen, alle Kontinente wiederentstehen zu lassen. Außerdem wurden die Einwohner aus dem Heimatdorf des Helden von dem grauenhaften Eisfluch befreit. Doch der Held kann sich noch lange nicht zur Ruhe setzen. Er muß sein Abenteuer in der Oberwelt fortsetzen. Zuvor jedoch sollte er noch einmal das Heimatdorf besuchen. Melina und der Älteste haben noch einige Informationen parat, die dem Helden auf seiner beschwerlichen Reise hilfreich sein werden. Habt Ihr Euch auf Euer Abenteuer genügend vorbereitet, könnt Ihr den Übergang (ein riesiger Krater), der den Weg in die Oberwelt öffnet, betreten und Euch mutig in die Tiefe fallen lassen.

Trügerische Samenkapseln

Überall auf dem steinigen Boden der Höhle befinden sich seltsame Kugelgewächse. Nehmt Euch vor diesen Gewächsen in acht, denn einige von ihnen verschießen extrem giftige Stacheln. Räumt sie behutsam beiseite, wenn sie Euch den Weg versperren. Den braunen Kapseln solltet Ihr besondere Aufmerksamkeit widmen. Sie enthalten manchmal nützliche Dinge, die ein Krieger auf Wanderschaft gut gebrauchen kann. Mit dem A-Knopf Eures Controllers könnt Ihr nachschauen, was sich in den Kapseln verbirgt.

In den braunen Kapseln verbergen sich nützliche Gegenstände.

Der Höllenmoloch

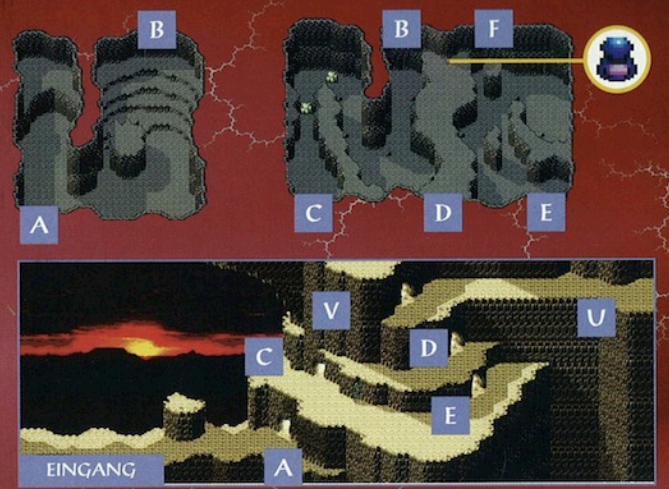
Dieser Moloch lebt in einer kleinen Höhle, die Ihr erst betreten könnt, wenn Ihr den Tautropfen aus dem Inneren der Höhle geborgen habt. Im Kampf müßt Ihr dann zuerst die Gegner auf der rechten und linken Seite besiegen, damit der Moloch zum Vorschein kommt. Schräg unter seinem Loch befindet Ihr Euch in relativer Sicherheit. Auch ein Magiering kann in dieser Auseinandersetzung von großem Nutzen sein. Schaut deshalb in Eurem Menü nach, welche Zauber Ihr zur Zeit zur Verfügung habt!

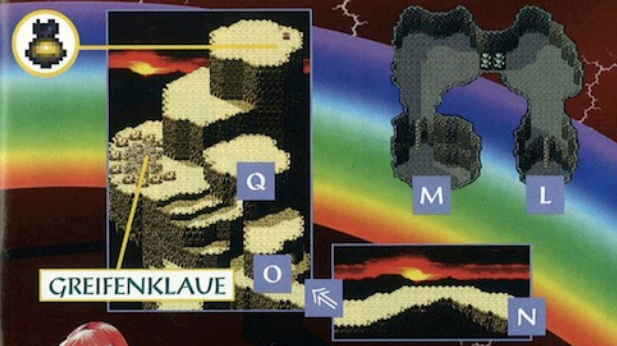
GRECLIFF

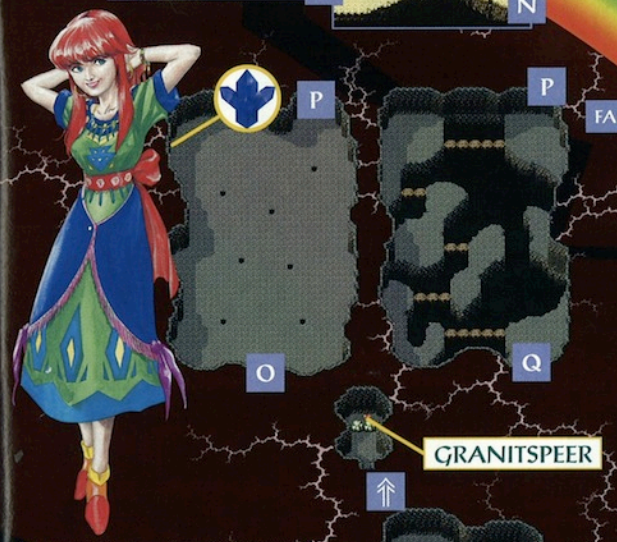
Der Gebirgszug, der die beiden amerikanischen Kontinente voneinander trennt, liegt hinter Euch. Voller Eifer erkundet Ihr die Wege, die zu den Gipfeln führen. Die Anhöhe im Westen bildet Euer erstes Ziel.

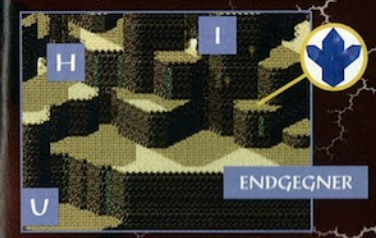
Steinharte Barrieren

An einer Stelle der Berghöhlen wird der Weg durch massive Granitfelsen versperrt. Ihr könnt Euren Weg an dieser Stelle erst fortsetzen, wenn Ihr den Granitspeer im Rucksack habt. Sucht den Durchgang H, der Euch auf direktem Weg zu dieser Waffe führt. Sie zerschneidet auch den härtesten Stein wie ein Messer die Butter und öffnet Euch auf diese Weise neue Wege.



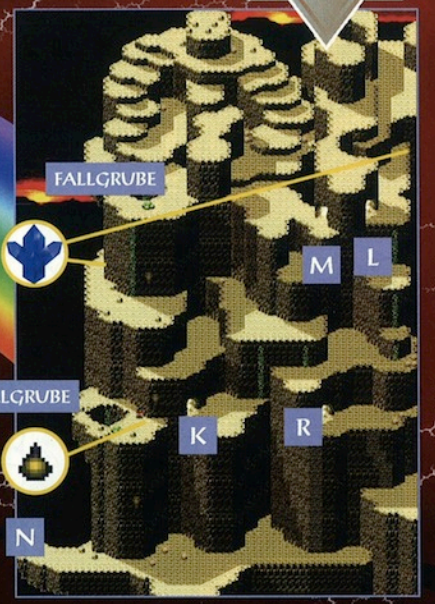






Blick in den Abgrund

Ein fürchterliches Erdbeben hat in der jüngsten Vergangenheit dafür gesorgt, daß die steinernen Brücken dieses Raumes nicht mehr sicher sind. Ihr solltet diese Stelle zügig durchqueren, sonst macht Ihr Bekanntschaft mit dem bodenlosen Abgrund und büßt einige Eurer Kraftpunkte dabei ein. Ganz davon zu schweigen, daß Ihr – ähnlich wie in Turm 4 der Unterwelt – wieder am Anfang des Raumes beginnen müßt.



WIE DAS ABENTEUER WEITERGEHT!

Nachdem Ihr Colorado hinter Euch gelassen habt und die Flugdämonen besiegt sind, geht es weiter nach Afrika. In diesem Kontinent muß sich der Held mit der artenreichen Tierwelt auseinandersetzen und zum Beispiel ein Löwenjunges aus einer schrecklichen Höhle retten. Dann setzt der Held seine Reise nach Arabien fort, zieht von dort aus nach Europa, Sibirien und Asien, um schließlich zum Südpol, nach Australien, Alaska und Grönland zu wandern. In jedem einzelnen Land erlebt der stolze Held mannigfaltige Abenteuer und schreckt auch vor einer noch so großen Herausforderung nicht zurück. Doch davon mehr in der nächsten Ausgabe des Club Nintendo Magazins.

TEAM WORK

COOL! HIER KANNSTE 'NEN GEILEN GAME BOY POCKET GEWINNEN.

NUR, DAZU MÜSSTE' MAN 'NEN COMIC MALEN

ALLEINE SCHAFF' ICH DAS NIE!

UND WAS MAL' ICH ÜBERHAUPT???

AHH, JA... NEE, DOCH NICH'.

AHH, WENN ICH'S NOCH BIS ZUM EINSENDESCHLUSS SCHAFFEN WILL, DANN BRAUCH ICH JEMANDEN, DER MIR HILFT UND ICH HAB' DA AUCH SCHON 'NE IDEE!

OH MANN, ICH WÜRD' SO GERN EINEN TOLLEN GAME BOY POCKET GEWINNEN.

VIELLEICHT KÖNNEN MIR DIE 5 JUNGS WEITERHELFEN.

SO, JETZT BIN ICH FAST FERTIG! FEHLEN BLOSS ZWEI.

KURZ DARAUF

HALLO!

HU, HU

HI!

HALLO JUNGS, KÖNNT IHR MIR HELFEN?

ES GIBT DA SO'N WETTBEWERB...

NA KLAR!

O.K.!

UND SO...

WENIG SPÄTER...

DAS IST SUPER GEWORDEN! NUR NOCH ABSCHICKEN.

TSCHÜSS, UND VIEL GLÜCK. ICH DRÜCK' DIR DIE DAUMEN, DASS DU EINEN GAME BOY POCKET GEWINNST!

THE END

Klaus Böldicke

NEW YORK, QUEENS, 21.30 UHR...

DER KLEINE JOE HAT SICH GERADE DAS NEUE N64 ZUGELEGT UND SPIELT GERADE SUPER MARIO 64...

DADDEL!

ECHT SPITZE DIESES NINTENDO64!

VERDAMMT!!! SCHON WIEDER GAME OVER! ICH DREH GLEICH DURCH!

DOCH PLÖTZLICH GESCHIEHT ETWAS SELTSAMES...

WA ... WAS GESCHIEHT MIR...?

AAAAARGH!

FRRR!

SLURP!

MANN! DAS IST JA UNGLAUBLICH! ICH BIN MITTEN IM SPIEL!

WOW!

ARGH!!! DU MUSST MIR HELFEN! ICH BIN VERLETZT UND KANN NICHT MEHR KÄMPFEN! DU MUSST BOWSER BESIEGEN!

ICH KRIEG' DAS SCHON HIN!!!

AARGH!!

HEY KLEINER! HAST DU DICH VERLAUFEN ODER WOLLTEST DU MIR VIELLEICHT ETWAS ANTUN?

WAAAAH!!! BLOSS WEG HIER!!!

DU ENTKOMMST MIR NICHT!

FSHH!

DOCH PLÖTZLICH WIRD BOWSER REAL!

POW

ICH WUSSTE GAR NICHT, DASS POLYGONE WEH TUN KÖNNEN!

BANG!

HM! VON WEGEN POLYGONE !!!

ER HAT MIR EIN HAAR GEKRÜMMT! DAS WIRD ER BEREUEN!

GRRR

WIRBEL!

5 MINUTEN SPÄTER...

ARMSTRONG AN ERDE! NEUE ENTDECKUNG! BOWSER (?) ERFORSCHT AUF UNGEWÖHNLICHE WEISE DAS WELTALL!

ENDE

© 1996 Claus-Michael Corves

SUPER MARIO™ KURZKRIMI

„BEI KLOSPÜLUNG DIEBSTAHL!"

© by MEWE '96
LICENSED TO NINTENDO
COMIX ZONE WETTBEWERB

Michael Tewiele

Dário Krobath

SYSTEM CHARTS

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM Charts

1	Zelda III - A Link To The Past	■	1
2	SMW2 - Yoshi's Island	■	2
3	Secret Of Mana	■	3
4	DKC2 - Diddy's Kong Quest	■	4
5	Breath Of Fire II	▲	6
6	Secret Of Evermore	▼	5
7	Super Mario Kart	▲	8
8	Super Metroid	▲	9
9	Demon's Crest	▲	10
10	Illusion Of Time	▲	11
11	Donald In Maui Mallard	▼	7
12	Pinocchio	■	12
13	Die Schlümpfe reisen um die Welt	▲	–
14	Donkey Kong Country	▼	13
15	Super Mario World	▼	14
16	Super Castlevania IV	▲	18
17	Soul Blazer	▲	19
18	Actraiser	▲	20
19	Earthworm Jim 2	▼	15
20	Kirby's Dream Course	▼	16

GEWINNER

Challenge 5/96:

Christian Baumann, Kirchanschöring
Timo Beez, Teuschnitz
Johannes Bolz, Eschweiler
Sascha Botsch, Nickenich
Daniel Costa, Backnang
Pierre Grutesen, Nettetal
Stephan Hay, Erfurt
Martin Hock, Obernburg
Robert Kraatz, Potsdam
Jenny Röhle, Herdorf

NOW PLAYING

Das Weihnachtsfest steht vor der Tür! Endlich haben wir genügend Zeit, um uns all den Spielen zu widmen, für die wir in den vergangenen Wochen viel zu wenig Zeit hatten.

THOMAS beschäftigt sich zur Zeit ausgiebig mit SUPER MARIO 64 und macht sich Notizen zu allen Geheimnissen, die er dabei entdeckt. Anschließend beginnen wir mit der Arbeit am SUPER MARIO 64 - Spieleberater.

JOHN geht wieder mal seiner Lieblingsbeschäftigung nach. Mit zwei hübschen Frauen an seiner Seite kämpft er gegen die Fürsten der Dunkelheit und den Untergang der Welt. Vermutlich war er das Vorbild für den Helden aus LUFIA.

MARKUS schwebt über den Dingen! Dabei spielt es keine Rolle, ob er das mit einem Drachenflieger, einem Raketengürtel oder einem Hubschrauber macht. PILOTWINGS 64 ist ganz klar sein Favorit und Pilot sein neuer Traumberuf.

MARCUS hat sich in das Spiel TERRANIGMA verliebt. Jede freie Minute verbringt er damit, Kontinente auferstehen zu lassen und neue Geheimnisse zu entdecken. Angeblich träumt er jede Nacht von Melina, der Freundin des Helden.

ANNETTE hat in England die Programmierer des neuen Superhits DONKEY KONG COUNTRY 3 – DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE besucht. Ob es ein Zufall ist, daß ihr neuer Haarschnitt dem von Kiddy Kong ähnelt? Fehlt nur noch der grüne Schnuller...

CLAUDE ist ganz geknickt! Weil jeder in der Redaktion mit anderen Spielen beschäftigt ist, hat er keinen WAVE RACE 64 - Partner mehr. Wem soll er jetzt noch von der einzigartigen Grafik und dem gelungenen Gouraud-Shading vorschwärmen?

challenge

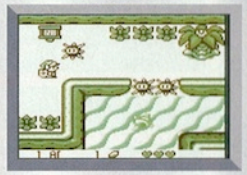
WAS STIMMT HIER NICHT?

Nachdem Ihr beim letzten Mal ohne Probleme herausgefunden habt, welches Spiel gemeint war, machen wir es Euch diesmal etwas schwerer. Wenn Ihr wißt, wo genau wir bei der folgenden Spielebeschreibung geflunkert haben, dann schreibt uns die Lösung an die Redaktionsadresse (siehe Impressum). Die ersten zehn Einsendungen werden in der nächsten Ausgabe namentlich erwähnt.

Hauptfigur in „Super Metroid" ist eine der wenigen Videospielheldinnen, die es gibt. Ihr Name ist Samus Aran, ihre Mission ist die Rettung des letzten Metroids. In „Super Metroid" trifft sie bereits zum zweiten Mal auf Mother Brain, einen ekelerregenden Weltraumpiraten, der sich in den unterirdischen Höhlen des Planeten Zebes verschanzt hält. Zu ihrer futuristischen Ausrüstung gehören unter anderem ein frostiges Ice Beam Gewehr, ein Paar Space Jump Stiefel und das geheimnisvolle X-Ray Scope, mit dem sie durch Wände blicken kann. Beendet sie ihre Mission in weniger als drei Stunden, kann man ihre schwarze Haarpracht bewundern.

SNES Disney Charts

1	Donald in Maui Mallard
2	Pinocchio
3	Toy Story
4	König der Löwen
5	Aladdin



GAME BOY Charts

1	Zelda IV – Link's Awakening	■	1
2	Kirby's Dream Land 2	■	2
3	Mystic Quest	■	3
4	Donkey Kong	■	4
5	SML2 – Six Golden Coins	▲	6
6	SML3 – Wario Land	▼	5
7	Donkey Kong Land	■	7
8	Kirby's Block Ball	■	8
9	Pinocchio	▲	11
10	Hugo	▼	12
11	Adventures Of Lolo	▼	9
12	Die Schlümpfe reisen um die Welt	▲	–
13	Asterix & Obelix	▼	10
14	Wario Blast	▲	13
15	Kirby's Dream Land	▼	14
16	Battle Arena Toshinden	▼	15
17	Street Fighter II	▼	16
18	Tetris Attack	▲	–
19	Toy Story	▼	17
20	Tetris	▼	18

PROFI CHECK

NAME: *Seiji Tsukasa*
ALTER: *30*
JOB: *Produkt Adaption*

Mit Nintendo die Welt kennenlernen! Seiji Tsukasa arbeitet seit sieben Jahren für Nintendo und hat dabei schon eine ganze Menge gesehen und erlebt. Geboren und aufgewachsen ist er in Osaka, wo er auch BWL und Commercial Science studierte. Nach seinem Studium ging er dann nach Kioto, wo er bei Nintendo im Accounting (Buchhaltung) zwei Jahre arbeitete. Weitere zwei Jahre war er dann im License Department tätig, bevor es ihn nach Europa zog. Nach einem Jahr bei Nintendo of Europe in Großostheim folgte der nächste Ortswechsel. Diesmal führte der Weg Seiji nach Frankreich zur dortigen Filiale. Seit dem Frühjahr ist er jedoch wieder zurück in Deutschland und kümmert sich hier um die Produkt Adaption. Er ist also dafür zuständig, daß die japapanischen und englischen Versionen der Spiele für den deutschsprachigen Markt bearbeitet werden. Wenn Seiji Tsukasa dann doch einmal Zeit zum Videospielen hat, dann zockt er am liebsten Games wie STREET FIGHTER ALPHA 2 oder Knobelspiele wie TETRIS ATTACK. Auch die Rollenspiele haben es ihm angetan. Hier kann er sich kaum von dem neuen Kracher LUFIA trennen, der demnächst auf dem deutschen Markt erscheinen wird.

MEINE TOP 5

Im April wurde Stephan Emslander aus Weihmichl sieben Jahre alt. Und nur wenige Wochen später begann für ihn mit der Einschulung bereits der Ernst des Lebens. Doch wie man sieht, strahlt er mit seiner Schultüte im Arm. Schade nur, daß er jetzt weniger Zeit hat, auf seinem Game Boy oder dem Super Nintendo zu spielen. Auch das Rollerbladen und Fahrradfahren wird in den kommenden Jahren sicherlich öfter dem Erledigen der Hausaufgaben zum Opfer fallen. Doch keine Sorge, Stephan! Dir und Deinem Bruder Rainer wird auch in Zukunft bestimmt noch genug Zeit für die heißgeliebten Hobbys bleiben.

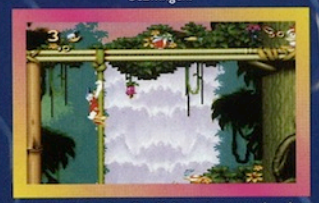
Das sind Stephans Lieblingsspiele:

1. SUPER MARIO LAND
2. R-TYPE
3. SUPER MARIO ALL-STARS
4. ALADDIN
5. THE LOST VIKINGS

DONALD IN MAUI MALLARD

Wie groß die Fangemeinde des putzigen Federviehs aus Entenhausen ist, läßt sich derzeit am tollen Erfolg von Donald in Maui Mallard erkennen. Das actionreiche Game für das Super Nintendo ist erst seit wenigen Wochen auf dem Markt und steht in den Hitlisten bereits ganz oben. Kein Wunder, schließlich ist Donalds spannendes Abenteuer grafisch genial umgesetzt und überzeugt durch einen abwechslungsreichen und turbulenten Spielverlauf. Bahn frei für Donald in Maui Mallard! (mp)

Trotz Käferkanone läßt sich dieser Gegner nicht bezwingen.



Vor der eindrucksvollen Kulisse eines rauschenden Wasserfalls klettert die tapfere Ente nach oben.

Dies ist nur eine der lustigen Pausenanimationen des Spiels.

Der Voodoo/Priester macht Maui zum unerschrockenen Ninja.

Die Spannung steigt! Maui ist auf dem Weg, sich dem finalen Duell zu stellen. Ein wenig Angst hat er schon...

Manchmal muß der gefiederte Held seinen Ninja-Stab auch zur Verteidigung einsetzen.

Sogar unter Wasser lauern Gegner, die feurige Überraschungen parat haben.

Die Hitze in dieser Lavahöhle hält Ninja-Maui nicht davon ab, sich mit jedem anzulegen.

Shabuhm Shabuhm!!!

Wer Donald nur als gestressten Onkel seiner drei wilden Neffen Tick, Trick und Track kennt, der erlebt in diesem Spiel einen ganz neuen Charakterzug der weltberühmten Ente. In seiner Rolle als Privatdetektiv Maui Mallard ist er wirklich unschlagbar. Auf einer Insel, kurz vor dem Ende der Welt, befinden sich die Insulaner in heller Aufregung. Die von ihnen abgöttisch verehrte Shabuhm Shabuhm-Statue wurde gestohlen. Der Legende nach wird die Insel nach drei Tagen im Meer versinken, wenn die Statue nicht an ihren Platz zurückgebracht wird. Wer kann da wohl helfen? Ganz zufällig befindet sich Maui Mallard auf der Insel, um ein paar Tage auszuspannen. Doch daraus wird nichts, denn die Bewohner flehen ihn an, die Insel zu retten. Ein derartig spannendes Abenteuer läßt sich der clevere Privatdetektiv selbstverständlich nicht entgehen...

Von Ninjas, Mudrakes und Mojo Mansion

Donald in Maui Mallard ist gespickt mit schwierigen Passagen und Hindernissen, die auf den ersten Blick unüberwindbar erscheinen. Doch die Programmierer haben Maui eine ganz besondere Fähigkeit mit auf seinen langen und beschwerlichen Weg durch die acht actionbeladenen Level gegeben. Er kann sich in Ninja-Maui verwandeln und mit seinem Ninja-Stab den Widersachern ordentlich eins auf die Mütze geben. Doch der Ninja-Stab eignet sich nicht nur dazu, fiese Gegner wie die Mudrakes oder den übermächtigen Frog God in die Flucht zu schlagen. Mit seiner Hilfe kann Ninja-Maui sich in Schächten einklemmen und in Klimmzug-Manier nach oben hangeln oder sich über Abgründe hinwegschwingen. Der Weg vom ersten Level Mojo Mansion bis zum letzten Endgegner ist gepflastert mit vielen kleinen Schätzen, die Ihr auf alle Fälle einsammeln solltet. Zwischen den Leveln wird angezeigt, wieviel Prozent der Kostbarkeiten Ihr bereits eingesackt habt. Und immer schön den Finger am Abzug der Käferkanone ruhen lassen! Hinter jeder Ecke kann eine bösartige Gestalt lauern...

© The Walt Disney Company

DISNEY SPECIAL

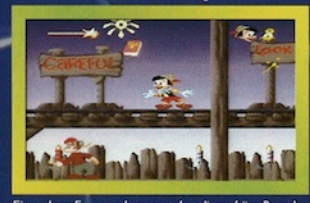
Wenn Ihr dieses Buch aufschlagt, wird sich Euch ein spannendes Abenteuer präsentieren.

Im Dorf trifft Pinocchio zum ersten Mal auf die liebe Fee.

Bevor sich Jiminy einen Platz auf der Laterne sichern kann, muß er allerlei Ungeziefer verjagen.

Pinocchio guckt zwischen den beiden reizenden Damen noch etwas schüchtern aus der Wäsche.

Wer sich mit unserem tapferen Pinocchio anlegt, muß auch mal eine Niederlage einstecken.



Ein wahres Feuerwerk veranstaltet dieser böse Bursche, um unseren Freund aus Holz einzuschüchtern.

Der Sprung auf Gepettos Floß ist der erste Schritt in die Freiheit. Wird der Wal sie entkommen lassen?

Ein sehnlicher Wunsch...

...schlummert tief in Pinocchios Herz. Die kleine hölzerne Marionette möchte so gerne ein richtiges Menschlein aus Fleisch und Blut werden. Dieser Traum ist die Triebfeder, die ihn die verschiedenen atemberaubenden Prüfungen bestehen läßt. Alles beginnt in dem kleinen Dorf, in dem Pinocchio zusammen mit dem gutmütigen Holzschnitzer Gepetto lebt. Dieser schickt ihn los, um in der Schule die Dinge zu lernen, die ein zukünftiger Mensch unbedingt wissen muß. Doch wo ist diese vertrackte Schule bloß? Pinocchio wird von den üblen Halunken John und Gideon abgelenkt und muß sich mächtig sputen, um doch noch rechtzeitig an sein Ziel zu kommen. Doch er ist ja nicht alleine, die treue Grille Jiminy steht ihm zur Seite und unterstützt ihn, so gut es eben eine Grille kann. Vom Laternenpfahl aus beobachtet Jiminy die kleine Holzfigur, die in Strombolis Marionettentheater lustige Bewegungen machen muß. Doch die lange Reise hat gerade erst begonnen...

Eine Marionette geht auf Reisen

Insgesamt zehn spannende Levels und viele versteckte Bonuslevel bietet dieses Spiel. In jedem Level wird Pinocchio vor eine neue Herausforderung gestellt. Auf dem Jahrmarkt hangelt er sich von Ballon zu Ballon, um nicht abzustürzen. In den düsteren Klippen wollen ihm dunkle Gesellen an den Kragen und unter Wasser attackieren ihn fiese Krabben. Doch damit noch nicht genug, dieses 24 MBit-Abenteuer bietet noch mehr! Denn gegen Ende des Spiels spitzt sich die Story dramatisch zu. Im Innern des Wals muß sich Pinocchio mächtig ins Zeug legen, um sich und Gepetto zu befreien. Doch der Wal jagt die beiden auf einem Floß vor sich her. Ob es Pinocchio trotz dieser Unannehmlichkeiten doch noch gelingt, ein kleines Menschlein zu werden, das liegt jetzt ganz in Eurer Hand. Holt Euch den genialen Disney-Schlager!

© 1995 The Walt Disney Company

Disney Pinocchio

Direkt aus den Studios von Disney Interactive stammt diese wunderschöne Videospielversion des unübertroffenen Zeichentrickfilm-Klassikers. Vor allem die jüngeren Spielefreaks sind begeistert von der einmaligen grafischen Umsetzung der Abenteuer der lustigen Holzmarionette. Pinocchio erlebt eine Reise durch zehn aufregende Level, die mit viel Liebe zum Detail gestaltet wurden. Pinocchio gilt vollkommen zu Recht als eines der Highlights der Disney-Serie. (mp)

Disney's

TOY STORY

Im Rahmen unseres kleinen Walt Disney 1996-Specials darf natürlich auch Toy Story nicht fehlen. Schließlich ist der komplett computeranimierte Film immer noch in aller Munde. Millionen Kids auf der ganzen Welt hatten ihren Spaß an Buzz Lightyear und dem Cowboy Woody, die ihren ganz privaten Kinderzimmer-Krieg auf diese Art und Weise in aller Öffentlichkeit austrugen. Wer den Kinofilm kennt, wird auch von der absolut originalgetreuen Umsetzung des Stoffs für das Super Nintendo und den (Super) Game Boy begeistert sein. Vorhang auf für den Aufstand der Spielzeuge! (mp)

Im Kinderzimmer ist die Hölle los...

...denn Woody fürchtet um seine Position als unumstrittener Anführer der Spielzeuge. Sein Besitzer Andy bekam zu seinem siebten Geburtstag eine Action-Figur geschenkt, die alles bisher dagewesene in den Schatten stellt. Buzz Lightyear ist mit ausklappbaren Flügeln, einer Laserlampe und sogar einer Karate-Funktion ausgestattet. Woody könnte zerplatzen vor Neid, denn auch seine Spielzeugkameraden sind von den Künsten des Space Rangers ziemlich beeindruckt. Also entschließt sich Woody dazu, den verhaßten Buzz Lightyear aus dem Fenster zu stoßen. Das wiederum sehen die anderen Spielzeuge, die so lustige Namen wie Specky, Charlie Naseweis und Rex tragen, gar nicht gern. Was bleibt Woody da anderes übrig, als das traute Kinderzimmer zu verlassen und sich auf die Suche nach Buzz zu machen? Eine turbulente Hatz beginnt...

Mit einem großen Satz versuchen Woody und Rex, nicht mit den grünen Plastiksoldaten zu kollidieren.

Die Zeit, in der Ihr die netten Außerirdischen finden müßt, ist knapp bemessen. Die Uhr tickt!

Buzz und Woody haben sich geschickt getarnt, um im Schnellrestaurant nicht so arg aufzufallen.

Woody hat Buzz in eine unangenehme Situation gebracht. 1:0 für den Cowboy!

Mit seinem Lasso verschafft sich unser Cowboy freie Bahn!

Feurioooo! Irgendein Fiesling hat Woody mit einer Lupe den Hut angebrannt!

Der Greifarm hat Buzz gepackt. Jetzt muß Woody schnell mit den grünen Männchen nach ihm werfen.

Buzz und Woody auf der Flucht! Nero ist unseren beiden Helden eng auf den Fersen.

Das Spiel zum Film!

In den Kinos stellte Toy Story einen absoluten Meilenstein der cineastischen Geschichte dar. Nie zuvor war ein ganzer Film komplett am Computer entstanden. Um so erstaunlicher ist es, daß die Videospiel-Umsetzung an die Qualität des Films in jeder Sequenz heranreicht. Unglaubliche 3D-Effekte ziehen den Spieler in ihren Bann. Die Story wurde actionreich und in direkter Anlehnung an den Film konzipiert. Dies gibt dem Spieler das Gefühl, in den Film hineinzuschlüpfen und dabei selbst die Hauptrolle zu übernehmen. Doch die einzelnen Level überzeugen nicht nur durch ihre grafische Qualität, sondern auch durch die Vielseitigkeit der zu lösenden Aufgaben. Toy Story ist kein Jump'n'Run vom Fließband. Das Spiel besticht durch die originalgetreue Umsetzung der Abenteuer, die auch schon das Kinopublikum begeisterten. Egal, ob im Kinderzimmer, im Schnellrestaurant, im Greifarm-Automat oder zum Schluß sogar auf dem Highway. Immer brennt die Luft, wenn Buzz und Woody sich gegenseitig oder anderen in die Quere kommen!

© Disney

Die heißeste Scheibe seit der Erfindung des Toastbrotes.

Start frei!
Inklusive Netscape und Zugangssoftware von Nacamar für Win. 3.11 und Win. 95. Für den PC.

Bits und Bytes mit dem Geschmack von Abenteuer und Freiheit. Online 1 ist die Online-CD-ROM mit direktem und schnellem Internet-Zugang. Nie wieder langes Rumsuchen, sondern Easy Web-Surfing in der virtuellen Stadt. Chatting und Multi-User Game 'HUGO Online'. Connecting People Kit zum Leute kennenlernen. Fisherman's Friend Stärke-Test und Sony Music Tower. Veranstaltungstips und Infos zu interaktiven Shows. Immer online auf dem neuesten Stand. Keine Frage. Online 1 muß drin sein.

KABEL 1

direct order: http://www.online1.de

GET THE POWER

Das fantastische Club Nintendo Power Paket besteht aus dem "Offiziellen Top Secret Spieleberater" (tonnenweise geheime Tips & Tricks von den Nintendo Profis) und dem "Club Nintendo Magazin Abonnement" (6 Ausgaben pro Jahr direkt ins Haus). Das Club Nintendo Power Paket kostet DM 29,95 (+ DM 3,- Nachnahmegebühr).

Und das ist alles, was Ihr tun müßt, um das einmalige Club Nintendo Power Paket zu bestellen: Füllt die Postkarte auf dieser Seite aus und schickt sie an den Club Nintendo (siehe Redaktionsanschrift). Ein paar Wochen später erhaltet Ihr die erste Ausgabe Eures „Club Nintendo Magazin Abonnements" zusammen mit dem „Offiziellen Top Secret Spieleberater". Die Zahlung erfolgt bei der ersten Lieferung per Nachnahme. Anschließend erhaltet Ihr die restlichen fünf Ausgaben Eures Abonnements im zweimonatlichen Rhythmus.

ACHTUNG: Das Club Nintendo Power Paket gilt für die Dauer eines Jahres. Danach verlängert es sich automatisch, wenn es nicht sechs Wochen vor Ablauf gekündigt wird. Jedes weitere Club Nintendo Power Paket besteht aus einem „Club Nintendo Magazin Abonnement" und einem Club Nintendo Artikel, dessen Titel bei Redaktionsschluß noch nicht feststand.

Impressum

Titelmotiv: Donkey Kong Country 3 – Dixie Kong's Double Trouble

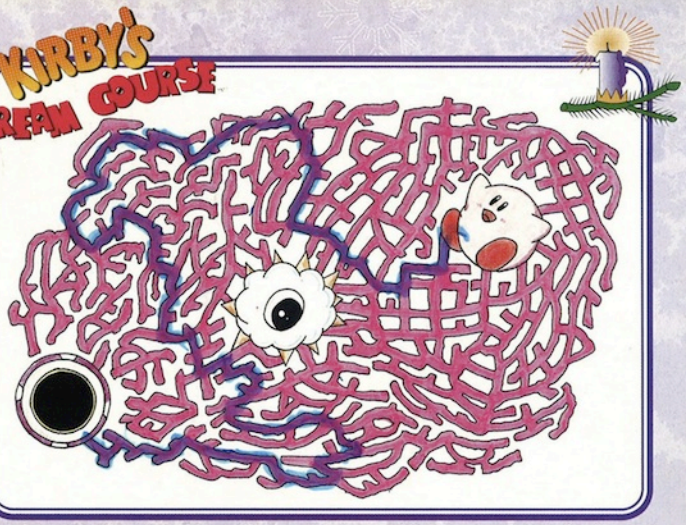
Herausgeber:	Shigeru Ota
Chefredakteur:	Claude M. Moyse
Redaktionsleitung:	Marcus Menold (mm)
Redaktion:	Markus Pfitzner (mp), John. D. Kraft (jk), Thomas Görg (tg)
Redaktionsmitarbeit:	Doris Kapraun, Sonja Wegner, Heike Winter
Redaktionsassistenz:	Annette Bernert
Spieltechnische Beratung:	Harald Ebert, Wolfgang Ebert, Michael Friesl
Layout, Satz, Litho:	Andrea Amend, Eva Müller-Hallmanns, Gerd Schäfer Fotosatzstudio M. Schnerr GmbH, Aschaffenburg Produktionsleitung: Reiner Herrmann
Comic & Illustrationen:	Work House Co., Ltd., Tokio
Pocket Adventures:	Lohse Design, Büttelborn/Klein-Gerau
Titelgestaltung:	Wiebel & Partner Creative Services, Frankfurt
Druck:	Körner Rotationsdruck, Sindelfingen
Leser Service:	RTV, Weiterstadt
Pressepost Nummer:	D 31192 F
Redaktionsanschrift:	Club Nintendo, Nintendo Center Postfach 1501, 63760 Großostheim
Konsumentenberatung:	01 30 - 58 06 (11 – 19 Uhr)
Redaktionsfax:	0 60 26 - 95 03 08

Das „Club Nintendo" Magazin wird von der Nintendo of Europe GmbH veröffentlicht.
Erscheinungsweise: 6 Ausgaben pro Jahr.

Urheberrecht
© 1996 by Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. All rights reserved. Alle im „Club Nintendo" Magazin veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Die teilweise oder vollständige Vervielfältigung dieses Magazins bedarf der ausdrücklichen, schriftlichen Genehmigung der Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd.

Nintendo

KIRBY'S DREAM COURSE



Von Timo Maas aus Bingen stammt diese etwas abgewandelte Form von Kirbys aktuellem Kracher auf dem Super Nintendo. Eure Aufgabe ist schnell erklärt: Findet den richtigen Weg, um Golfball Kirby einzulochen. Aber Vorsicht! Kirby darf nicht dem Gegner in die Fänge laufen, sonst habt Ihr verloren.

POCKIS GEBURT

„Öfters mal was Neues!" – Unser beliebtes Motto findet nun auch eine Anwendung auf der letzten Seite. An dieser Stelle präsentieren wir Euch in Zukunft die Abenteuer des kleinen Game Boy Pocket, der auf den schlichten Namen Pocki hört. Ähnlichkeiten mit „Einer schrecklich netten Familie" oder anderen Daily-Soaps sind rein zufällig. Viel Spaß!

Besiege die Mächte der Finsternis!

TERRANIGMA™*

MIT DEUTSCHEM BILDSCHIRMTEXT

EXKLUSIV VON NINTENDO®!

Erschaffe die Welt neu! Denn der Kampf zwischen den Mächten der Finsternis und des Lichts hat alles Leben auf der Erde ausgelöscht. Erlebe die Schöpfungsgeschichte jetzt als 32-MBit-Action-Abenteuer. Deine Reise beginnt in einem geheimnisvollen, dunklen Keller. Was Du dort findest, verschlägt Dir den Atem! In diesem neuen Rollenspiel-Highlight mußt Du auf jede Menge Überraschungen gefaßt sein: Denn je nachdem, wie Du Dich verhältst, ändert sich die Story. Es liegt alles in Deiner Hand.

Nintendo®

HAVE MORE FUN

TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. Terranigma™*
*©Quintet – Kamui Fujiwara – Enix 1996 – Licensed to Nintendo